일반적으로 생물의 정신과 사회. 인간에 대한 적용.

IWAO OTSUKA

차례

겉으로 보이는 선함을 선호합니다.
생명체 혐오자. 인간 혐오.
생명체를 싫어하는 생각. 인간 혐오 사상.
인간 혐오자. 그는 무엇이 되고 싶습니까?
인간을 싫어하는 사람. 그의 생활 방식.
혐오감. 그의 삶의 목적.
사람을 싫어하는 사람. 사회적 진실에 가까워집니다. 그것을하는 방법.
혐오. 사회적 진실에 접근. 그 태도.
여성이 지배하는 사회에서 사회 연구자의 무능력.
남성 중심 사회에서 사회 연구자들의 무능함.
생물의 심리. 그 광채. 그것의 어둠.
생물이 공통적으로 가지고 있는 심리. 생물이 공통적으로 가지고 있는 의지.
살아있는 것. 인간. 자신의 일생을 빛으로 채우는 방법.
자신의 삶을 빛으로 바꾸기 위해.
살아있는 것의 바톤. 생물의 릴레이. 생물의 운명.
생명체에 대한 권리. 생물의 윤리. 생물의 운명.
살아있는 것의 의무. 살기 위해서.
감정. 감정. 생명체 지원과의 관계.
생명체와 사회의 인공 생성.
생명체의 윤리. 모바일 라이프스타일 중심 사회의 경우.
생명체에 대한 이상. 그 실현은 불가능합니다.
일반적인 진술. 생명체에 대한 이상. 생물의 본질. 둘 사이의 관계.
살아있는 것의 본질. 그들의 주요 내용.
생명체에 대한 이상. 달성 불가능.
생명체를 위한 이상적인 세상.
생명체의 이상이자 그 최고 옹호자.
생명체에 대한 이상. 생물에 미치는 영향.
생물의 이상과 현실.
인간의 본성. 생명체의 본질. 둘 사이의 동질성.
인간의 몸. 생물의 몸. 남성과 여성의 성 차이. 그것의 근본적인 결정 요인.
생명 유지. 그 실현을위한 전제 조건.
생물의 기본 욕구. 생물의 기본 경향.
생물을위한 생활의 용이성. 콘텐츠 분류.
좋은 존재. 좋은 생명체. 좋은 사람. 좋은 이성. 그것의 분류.
친구. 그 분류.
이 책의 내용. 궁극적인 목적.

사회적 진실에 대한 정보. 책으로 출판하기 위해. 그 행위의 위험.
기밀 정보의 공개. 사회적 진실의 해명과 관련.
사회적 진실을 얻기 위해. 그 목적을 위해 필요한 행위.
인간 본성의 본질에 도달하는 것. 이를 위해 필요한 사고 방식.
살아있는 것. 유전적 자손의 존재 또는 부재. 사랑이 있든 없든.
결혼의 존재 또는 부재. 다음의 발생과의 관계 사회적 우월감과 열등감. 사회적 편애와 학대. 사회적 차별과 학대.
부모와 자녀의 관계. 생명체의 본질과의 관계.
생물의 번식과 그 은폐에 대한 본질적인 견해. 인간에서 그러한 행위의 발생. 생물의 본질과 관련하여.
인간과 다른 생명체 사이의 단절 또는 근본적인 차이. 이러한 주장과 모바일 라이프스타일과의 관련성.
인간 사회의 현실. 우월한 자와 열등한 자의 관계. 인간 부하의 길들여진 본성.
인간 사회의 진실에 도달하기 위해. 방법.
인간은 세계 사회 수준에서 생물의 본질, 인간의 본질, 사회의 본질을 파악할 수 없습니다.
밀집된 삶. 희박한 삶. 밀집된 사람들. 희박한 사람들.
차별. 생명체와 인류의 본질입니다.
혈연관계의 분류. 혈연 관계의 분류 체계.
고통화 사회. 저통화 사회.
통화. 언어. 물리적 키보드의 문자 키 시퀀스. 통일 또는 분단, 그리고 기득권과의 관계.
살아있는 것을 위한 이야기.
이야기 속 영감. 그 발생의 요인. 살아있는 것의 경우.
살아있는 것에 대한 이야기. 그 내용의 분류.
표면. 기본 레이어. 더 깊은 층. 이러한 개념과 생물의 본질과의 관계.
구조. 지원. 복지. 착취. 생명체의 본질과의 연관성.
생물에 대한 사회적 선망의 대상. 생물은 사회적으로 우월하고 싶어합니다.
가축과 같은 사회적 관계. 동등한 사회적 관계. 그들의 세대. 생물과 사회의 본질.
살아있는 것에 의한 증거의 제시. 그것의 한계.
살아있는 것. 순전히 물질적 인 성격. 그것의 이기심. 혁신성. 순전히 물질적 수준에서의 실현.
생물의 사악함.
살아있는 것의 본질. 살아있는 것에는 불쾌합니다.
사회적 진실을 설명합니다. 효과적인 방법.

혈통과 품종, 그리고 생물의 본질.
자기 표현과 생물의 본질.
기후 변화. 지구 온난화. 생물과의 관련성.
생명체와 사랑.
생물과 소유 또는 점유 또는 사적 소유.
생명체에 대한 욕망. 존재의 우월성에 대한 확인.
생물과 사회성.
생명체, 휴식과 수면.
살아있는 것, 죽이고, 지키고, 보호합니다.
생명체와 통제.
생활, 살기, 정치, 법률, 경제.
생물의 감정과 생명성.
생명체, 거주성 및 부하.
생물의 본성에 근거한 유교에 대한 논의.
생명의 본질에 근거한 유대교, 기독교, 이슬람교에 대한 고찰.
생명체의 본질에 근거한 불교에 대한 성찰.
생명윤리. 그 내용이 지향해야 할 진정한 방향.
생물과 지구 온난화.
무능한 생물과 외부 사회.
사회적 실체로서의 생명체.
생물의 동질성과 이질성을 확보하기 위해.
생물의 생존을 유지하는 데 있어 우선순위.
사회적 부하와 생물의 원죄.
생물 사회, 혁명, 민주주의.
생명체와 역량.
살아있는 것, 그리고 평가.
생명체와 성찰 또는 성찰.
생명체, 공격과 방어.
생물과 종.
생태학. 그 내용의 근본적인 변화. 그것의 필요성.
살아있는 생물 속의 살아있는 유기체. 그것의 조작. 처리. 이는 생물의 고유한 권리입니다.
생명체와 질서. 생명체와 법.
생물학 및 생태학에서 인간 또는 생물에 대한 관점. 남성 중심 사회의 경우.
생물과 그룹.
생물과 기득권. 자본주의 및 사회주의와의 관계. 기존 마르크스주의에 대한 비판. 그 대안에 대한 제안.
생물의 경제학과 생물 사회의 개혁과의 관계. 기존 인간 경제학의 초월.

생명체의 공동체. 생물들 사이의 공통성과 통일성이 형성의 기초가됩니다. 기체 공동체와 액체 공동체.
생명체에서 사회적, 우월성 또는 상하관계. 생물에서 사회적, 열등 또는 종속.
생명체의 역량.
생물의 사회적 사고의 역사.
서유럽과 북미의 사회 사상.
중국 사회 사상의 특징.
생활 편의의 무료 제공. 상품의 무상 제공. 그러한 행동이 생물에 미치는 영향.
높은 수요, 생활의 편리함. 그 공급. 그러한 행동이 생명체에 미치는 영향.
사회에서 생활의 편의성을 축적하는 촉진자. 자본주의를 촉진하는 요인. 사회 현대화의 요인.
사회학의 전통적인 분석 개념에 대한 검토. M.Weber.
사회학의 전통적인 분석 개념에 대한 검토. G.Simmel.
사회학의 전통적인 분석 개념에 대한 검토. E.Durkheim.
주변 환경과 동화되기를 거부하는 생명체와 인간. 가혹한 운명이 그들을 기다리고 있습니다.
사회의 현대화. 그 과정을 이해합니다.
사회 변화의 요인.
상급자에 의한 사회적 지배. 하층민의 그것에 대한 속박. 그들의 장단점.
살아있는 것과 사회적 금지.
생명체에서 민주주의의 기초.

혈연 관계. 부모와 자식 관계. 생명체에 대한 근본적인 중요성.

생명체에서 혈연 관계와 부모-자식 관계.
혈연 관계. 생명체 사회의 중심입니다.
부모와 자녀. 그들의 분류.
모성 및 부성. 모성 및 부성 권리.
모성과 부성, 그리고 여성성과 남성성과의 관계.
자녀와의 세 가지 유형의 모성/부성 관계.
부성/모성과 건성/습성의 관계.
모성, 부성, 액체/기체.
부성, 모성 및 자녀 양육.
모성 및 부성 기술의 세대 간 전승.
모성과 "귀여움" 지향성.
모계 및 부계 조직.
모계 사회와 부계 사회.
아버지의 법, 어머니의 법.

- 실패한 인생.
    - 미래에 무효화 될 행위. 자발적으로 수행합니다. 생명을 소비하는 것.
    - 삶을 살아갈 가치가 있는 기타 삶의 요소.
    - IT와 자손.
    - 사회적 명성과 후손.
    - 한 세대 내의 추억과 후손.
    - 유전적 자손과 유전적 짝짓기.
    - 삶과 돈.
    - 후손이 쓰레기가 되는 문제.
    - 자손을 생산할 수없는 사람들의 문제.
    - 권리로서 남아있는 자손.
    - 삶의 목적과 재화의 지원.
    - 후손과 능력의 필요성.
    - 삶의 목적과 라이프스타일 사이의 관계.
    - 인생에서 가장 중요한 것.
- 자원의 소유권과 비소유권. 장점과 단점.
    - 자원 소유의 장점과 단점.
    - 자원 비소유자의 장점과 단점.
    - 자원 소유자와 자원 비소유자 사이의 관계.
- 부와 빈곤. 경제적 격차의 출현. 원인과 해결책.
    - 부와 빈곤. 경제적 격차의 출현. 원인과 해결책.
- 사회적 상사의 심리학. 사회적 부하 직원의 심리학.
    - 사회 상사의 심리학. 사회 부하 직원의 심리학.
        - 생물의 사회. 사회 계층 구조. 그들의 결정 요인.
        - 사회적 상급자.
        - 사회적 부하.
- 국가의 본질. 생물의 본질과의 관계.
    - 텍스트. 상태의 본질. 생물의 본질과의 관계.
- 컴퓨터 시뮬레이션을 통해 생물의 신경계를 사실적으로 재현. 심리학 및 사회학에 응용.
    - 생명체, 신경계, 마음과 사회.
    - 신경계 연구. 콘텐츠 분류.
    - 생물의 심리학.
    - 신경계와 개별 생명체.
    - 생물의 신경계와 생물의 영혼.
    - 신경계와 성별 차이.
    - 뉴런의 학습 능력. 신경세포 가소성. 시냅스 학습. 시냅스 가소성.
    - 생명체에서 신경계의 위치.

신경계의 사회학. 그것의, 프로그래밍 기술을 가능하게하는, 연구.
생물의 신경 회로를 구현하여 신경계의 사회적 행동을 재현합니다. 이를 달성하기 위해서는 해결해야 할 과제가 있습니다.
최소 신경계.
최소 신경계의 사회학.
최소 신경계의 구성 요소.
살아있는 것의 사회. 살아있는 것의 신경계. 그들의 시뮬레이션.
살아있는 신경계와 생물의 사회의 인공 생성. 마이크로 신경 컴퓨터의 생성 및 상호 작용. 실제 프로그램 소스 코드를 생성하는 실습. 이러한 절차에 대한 개요.
생성해야 하는 신경계 시뮬레이션 프로그램의 내용입니다.
제작 시 고려해야 할 사항.
신경계에서 기능 구현.
신경계 프로그래밍. 방법론.
신경계 프로그래밍. 초기 단계에서 결정해야 할 사항.
신경계 프로그래밍. 그 예의 설정.
(참조) 논리 회로의 기능 모듈.
신경계 프로그래밍. 개발 적격자.
신경계의 시뮬레이션 언어.
신경계 시뮬레이션. 그것의, 다중 처리, 실현.
신경망의 배선. 설계 및 디버깅의 용이성. 버스 노선도의 전환.
신경계 운동의 기초가 되는 생물의 기본 행동.
신경 회로 이외의 신경계 표현의 필요성.
신경 회로 청사진. 그 전설.
신경계 환경과의 입력/출력. 그 디자인.
신경 회로의 학습 기능 설계 시 주의 사항.
신경 회로에서 입력과 출력의 자동 조절의 필요성.
신경 회로의 입력과 출력을 자동으로 조절합니다. 신경 회로의 필수 구성 요소입니다.
한 신경계에서 다른 신경계로 신경 회로를 복사합니다. 메커니즘의 설계.
생물의 신경계에서 출력을 되돌릴 수 있는 능력이 부족합니다.
신경계에서 친구와 적의 구분. 그 메커니즘의 설계.
신경 회로 프로그래밍. 그 초기 단계, 실현.
신경계에서 학습과 망각. 프로그래밍을 통한 그 실현.
신경계에서 새로운 신경 회로의 생성. 신경계 자체의 시행착오. 신경계에서의 사고. 프로그래밍을 통한 실현.

신을 믿지 않아도 처벌받지 않는다.
정신병으로서의 종교적 신념. 정신과 의사로서의 무신론자.
무덤의 진정한 중요성
천국이나 지옥은 없습니다.
무신론 및 무종교 주장. 신경과학에 근거한 것이라면 괜찮습니다.
유기체와 인간에게 가장 중요한 것.
생명체의 뇌와 인간의 뇌는 공통적이어야 합니다.
선행을 하는 존재. 그것은 구원 받아야합니다.
인간은 신이 존재하지 않는 조건에서 선을 행하고 있습니다. 그렇게 만드는 방법. 그러한 설립. 그것이 필요하다는 것.
신이나 종교 없이도 사람들이 선한 일을 하도록 영감을 주는 방법.
신과 종교를 불필요하게 만드는 것. 이를 달성하는 가장 효과적인 방법은 무엇입니까? 그것은 무엇일까요?
긍정적 인 가치의 존재로 남아 있습니다.
인간은 어떻게 구원받을 수 있을까요?
살아남지 못하면 아무것도 아니다.
기존의 신과 종교. 그 존재의 진정한 의미. 이러한 실체에 대한 대안으로서의 뇌 스캐닝.
생각하는 신과 물리적 신경망의 필요성
무신론과 무종교는 지구 중심주의와 유사합니다.
무신론을 주장하는 사람은 왜 그렇게 적은가?
자립과 자조의 사상으로서의 무신론.
상호 지원의 공동체와 그 통합의 상징.
이 세상에는 초인적인 존재의 축복은 존재하지 않습니다.
모든 생명은 원죄의 지배를 받는다.
실증주의. 증거주의. 그것에 따라 살기 위해.
창조론.
마르크스주의의 쇠퇴. 과학적 유물론의 미래 발전
죽음과 구원. 신과 종교의 기원.
무한한 생명을 얻고자 하는 욕망. 종교의 제작.
종교와 섹스.
무신론을 통해 성공적인 인간 사회를 운영합니다. 기능주의 무신론.
신경 과학의 발전과 종교의 소멸.
현재의 신. 그것은 달성 할 수 없습니다.
뇌를 스캔하여 누군가가 선한지 악한지 판단할 수 있다.
권력에 대한 대응.
교활하고 사악한 사람 다루기

유전학과 무신론의 발전.
신경과학의 진보와 친구 사귀기, 사랑에 빠지기, 결혼에 대한 반응.
인간은 결국 동물의 일종인 유인원입니다.
신이 되기 위한 인공 장치.
기능 주의적 삶의 방식, 삶의 관점. 무신론과의 관계.
역사의 법칙. 시스템으로서의 역사. 살아있는 것을위한 역사.
소개. 이 책의 목적.
역사의 법칙에 대한 설명. 이를 위해 필요한 주요 관점.
(1) 현재 이슈.
(2) 역사의 법칙을 추출하는 절차. '역사의 일부'를 추출합니다.
(3) 역사의 법칙 추출. 이를 위해 필요한 전제 지식.
(4) 역사의 법칙 추출. 그 실천.
(4.1) 역사책의 문구. 그 의역의 작업.
(4.2) 역사의 법칙과 역사의 일부. 그것들을 추출하고 정리합니다. 그 요점.
A. 힘
B. 권리
C. 통치 체제
D. 살아있는 것
E. 변형
F. 지도자
ㄱ. 문화. 예술. 과학
H. 종교
(5) 역사적인 부분을 추출했습니다. 역사적 법칙을 추출했습니다.
(5.1) 세력의 흥망성쇠의 경로, 과정.
(5.2) 문화 발전의 경로, 과정.
(5.3.1) 진보의 법칙.
(5.3.2) 후퇴의 법칙.
재료 섹션.
[참고] 역사책의 문구를 의역하는 방법. 내용을 일반화하는 방법.
(참고.) 기존의 실제 세계사 책. 그 설명의 일반화. 그 예.
활력. 인류. 일반적인 목록입니다.
활력. Humanity. 일반 목록. 창조 정책. 설명.
활력. 인간성. 일반적인 목록입니다. 기본 원칙.
활력. 인간성. 일반적인 목록. 자세한 내용 목록.

추가 콘텐츠; 2022년 9월 첫 발행. 생물학적 신경계. 신경 회로, 설계 및 구현. 액체와 기체. 남성과 여성의 성 차이. 신경 회로에서의 구현에 대한 그들의 필요성.
추가. 2022년 10월 첫 발행. 생물학적 신경계. 신경 회로의 설계 및 구현 시 고려 사항. 물리 역학의 일부로서의 생물 역학. 생물의 정신에서 부상과 질병. 신경 회로에서의 표현.
추가 콘텐츠. 2022년 10월 초판 발행. 2 부. 생물학적 신경계에서 뉴런의 독특한 폭발과 정신 분열증의 발달.
추가 콘텐츠. 2022년 10월에 처음 게시되었습니다. 3부: 생물학적 신경계의 발달 장애와 기체 및 액체 특성 및 성별 차이와의 관계. 부모-자녀 관계와 생물에 대한 신뢰 형성 사이의 관계. 신경 회로의 상처 치유와 상담 및 심리 치료와의 관계. 남성과 여성 간의 낭만적 인 감정의 특성의 성별 차이.
추가 콘텐츠. 2022년 10월에 처음 게시되었습니다. 파트 4. 성적 생식에서 매력적인 이성애. 그 특성. 일반적으로 생물의 매력적인 개체. 그 특성.
추가 콘텐츠; 2022년 11월에 처음 게시되었습니다. 생명체의 압력, 스트레스, 좌절, 갈등, 모순. 생물의 사회적 억압. 생물에서 부모와 자식 관계의 확립. 생체 역학은 물리적 역학의 일부입니다. 액체 및 기체 생물. 생물의 신경계에서 언어와 전략 계획 사이의 공통점. 생물의 신경계에서 의식과 무의식.
추가 콘텐츠. 2022년 11월 첫 발행. 2부: 생물과 무생물의 자원 관리. 생물과 무생물의 크립토나이트. 기체 및 액체 사회에서의 크립토나이트에 대해.
추가 콘텐츠. 2022년 11월 첫 출간. 3번. 질병과 장애, 생물의 성적 생식, 분류.
추가. 2023년 1월 말에 처음 게시되었습니다. 신경 회로에서 피드백 대기 기능 구현. 생물의 사랑. 정보 통신 산업과 상업 및 운송 물류 산업 간의 공통점과 동질성.
추가 콘텐츠, 2023년 2월 중순에 처음 게시되었습니다. 1부: 생물의 자기 복제와 자기 번식. 컴퓨터 시뮬레이션을 통한 이러한 과정의 구현.
추가 콘텐츠. 2023 년 2 월 중순에 처음 게시되었습니다. 파트 2: 생물학적 신경계 프로그래밍에서 기능 구현을 진행하는 방법.
추가 콘텐츠는 2023년 2월 중순에 처음 게시됩니다. 3부; 물질과 생물의 역설. 사회적 거짓말쟁이와 사회적 모순, 사회적 역설로서의 사회적 올바름 주장 사이의 관계. 물질과 생물의 진화에서 좋은 진화와 나쁜 진화. 그러한 진화의 역설.
추가 콘텐츠, 2023년 2월 말 최초 게시. Part 1. 생물과 자본주의. 개별 생물의 사회적 자본 축적과 사회주의 및 공산주의와의 관계.

추가 내용, 2023년 2월 말에 처음 게시되었습니다. 2. 물질과 생물에서 보존의 힘의 행사. 여성 직업과의 관계.
추가 콘텐츠; 2023년 3월 초에 처음 게시되었습니다. 생물의 짝 선택 정책. 액체 또는 기체 성질, 사회적 강제.
추가 콘텐츠, 2023년 3월 중순 첫 공개. 생물학적 신경계의 피드백 메커니즘에 대한 컴퓨터 시뮬레이션. 소스 코드.
2023년 4월 말에 처음 게시되었습니다. 생물학적 신경계 시뮬레이션을 위한 추가 Python 소스 코드.
추가 콘텐츠. 2023년 5월 중순 첫 발행. 생명체에서 문자열 또는 염기서열을 통해 유전 정보를 표현하는 것. 생물의 자기 복제, 자기 증식, 감수 분열, 성 생식. 이러한 작동 원리에 대한 시뮬레이션 프로그램 구현.
추가 콘텐츠, 2023년 6월 초에 처음 게시됩니다. 생명체, 사회적 금지와 사회적 진실. 진정으로 유용한 과학 이론의 확립과의 관계.
추가 콘텐츠, 2023년 6월 중순 첫 발행. 생물, 사회적 금지, 보존 세력 및 보수적 사고. 생물의 성 차이의 기능적 분화. 그 근본적인 원인.
추가 콘텐츠; 2023년 6월 말 최초 게시. 성적으로 번식하는 생물에서 성적 매력의 뿌리.
추가 내용; 2023년 7월 말 최초 게시. 성적으로 번식하는 생물의 생활 수준을 결정하는 요인. 보수적 인 생물의 선호 행동. 생물에 대한 유용성.
추가 콘텐츠; 2023년 8월 말 최초 게시. 활기찬 생각. 기체적 사고. 보수적 사고. 액체 생각. 생물학적 신경계에 의한 그들의 실현. 신경 회로에 의한 그들의 실현. 남성과 여성의 성 차이와의 관계.
추가 콘텐츠; 2024년 1월 중순에 처음 게시되었습니다. 암컷의 성적 매력. 이를 유발하는 여성의 생물학적 메커니즘. 남성에 대한 차별. 그 근본 원인.
추가 내용. 2024년 1월 말. 주변 환경의 작용에 대한 보수적이고 에너지적인 물질의 반응. 물질의 행동을 논리 회로, 신경 회로 및 컴퓨터 프로세스로 표현. 에너지적이고 보수적인 사고가 과학 연구에서 가져오는 분석적 관점의 왜곡. 생물의 신경 회로에서 반전 및 거꾸로 된 사고.
추가 내용. 2024년 2월 초. 생물, 일반적으로 활동, 특히 신경 회로 및 뉴런의 에너지 및 보존. 생물 행동의 성 차이와의 관계.
추가 콘텐츠. 2024년 5월 말. 생물을 위한 정보. 그들의 유형의 분류. 생물을위한 목적. 생물의 생활 편의성 달성과 생물의 자기 조절 및 환경 제어 사이의 관계.
추가 세부 사항. 2024년 10월 말. 남성과 여성의 성 차이. 은유를 사용하여 그 본질을 종합적으로 요약합니다.
추가 정보. 2025년 2월 말. 식물성 신경계와 동물성 신경계. 그 유사

점과 차이점에 대한 포괄적인 요약. 컴퓨터 멀티 프로세싱을 사용하여 식물성 신경계와 신경 회로의 실현.
추가 내용. 2025년 2월 말. 한의학의 음양 이론. 음의 생각의 내용은 보존과 인력의 힘에 해당합니다. 양의 생각의 내용은 에너지와 반발력에 해당합니다. 이들의 관계에 대한 포괄적인 요약입니다.
추가 세부 정보. 2025년 4월 말에 처음 공개되었습니다. 자원 획득 능력을 가진 개별 생명체. 물리적 움직임에 대한 다중 처리 시뮬레이션.
추가 콘텐츠, 2025년 6월 초에 처음 게재되었습니다. 남성에 대한 여성에 의한 성폭력의 발생과 남성에 대한 여성의 근본적인 성적 우위. 남성에 대한 여성의 성적 착취와 성적 학대가 끊임없이 발생하고 있습니다.
추가 콘텐츠, 2025년 6월 초에 처음 게시되었습니다. 정신 분열증 환자의 정신적 특성. 그들은 강렬하고 활기찬 생각을 합니다. 강렬하게 남성적입니다. 사회적으로 혐오를 받는 이유.
내 책에 대한 관련 정보.

- 내 주요 저서. 내용에 대한 포괄적인 요약입니다.
- 저자의 집필 목적과 이를 달성하기 위해 사용한 방법론.
- 제 책의 내용. 그것들의 자동 번역 과정.
- 내 약력.

일반적으로 생물의 정신과 사회. 인간에의 적용.

이와오 오츠카

부제. 생물의 본질. 인간의 본질. 그들은 동일하다.

소개. 생명체는 어둡다. 인간은 어둡다.

인간 존재. 인간의 본성.
예쁜 광경이 아닙니다.
어둡습니다.
저는 그것을 분석했고 그 결과를 나열했습니다.
모든 세부 사항을 공개했습니다.

그 밑에는 다음과 같은 내용이 있습니다.
생물의 존재. 생물의 본질. 생물의 어두운 면.

(2008년 9월 초판 발행, 2020년 7월 개정판 발행)

생물의 존재. 생물의 본질. 그 어두운 본성.

생물의 어둠. 그 이유.

생명체는 그 존재가 어둡습니다.
생명체는 그 본성이 어둡다.

생명체는 그 본성이 어둡다.
그 이유는.
그것은 다음과 같습니다.

(1)
생명체는 반드시 다음과 같은 내용을 포함합니다.
(가) 생존의 강박.
(나) 생존의 가혹함.

생물은 유전적으로 생존의 필요성에 의해 강박됩니다.
생존에 대한 압박감.
따라서 생명체는 앞으로 나아갈 수밖에 없습니다.
생물은 살 수밖에 없습니다.
생명체는 자신의 의지로 살지 않습니다.
생명체는 자의에 따라 자발적으로 살지 않습니다.
생명체는 그 존재를 계속해야만 합니다.
그 강박은 생명체의 몸에 내재되어 있습니다.
거기서 벗어날 수 없습니다.
그것은 생물의 운명입니다.
생명체는 그 핵심에 그것을 가지고 있습니다.
생명체는 세대를 거듭할수록 다음과 같은 강박이 내재되어 있습니다.
"생존에 대한 압박"

생명체에는 다음과 같은 체질이 내재되어 있습니다.
(A) 생존을 강요하는 체질.
(B) 그것을 맹목적으로 따르는 체질.
노예 체질.
꼭두각시 같은 체질.

생명체에게 생존은 자신의 의지와는 전혀 무관합니다.
생명체는 자신의 의지와는 무관하게 생존을 강요받습니다.
그런 생명체는 그 존재 자체가 어둡습니다.

(2)

생물이 생각할 수 있는 것은 오직
(가) 자기 자신.
(나) 자신의 자손.
(C) 그들의 생존.
생명체는 오직
(A) 자기 자신.
(B) 자신의 후손들.
(C) 그들의 개선된 생존 조건.
생물은 다른 생물을 생각하지 않는다.
생물은 본질적으로 이기적이다.
생명체는 본질적으로 자기 중심적입니다.
그것은 생물의 존재에 또 다른 어둠을 가져옵니다.

(3)
"자원."
생물이 생존하는 데 필수적입니다.
자원은 수량에 제한이 있습니다.
따라서 생명은 그 자원을 얻기 위해 경쟁합니다.
매력적인 이성. 생명체는 이것도 자원으로 봅니다.
생명은 생존을 위한 투쟁입니다.
가혹한 경쟁입니다.
생존을 위한 가혹한 경쟁이며, 그 속에서 다음과 같은 일들이 끊임없이 일어납니다.

(3-1) 생명체 간의 지배와 종속의 관계.
(3-2) 서로를 죽이는 생명체 간의 관계.

이것은 다른 종과 같은 종 사이에서 모두 발생합니다.
살아남을 수 없는 생명체도 많이 있습니다.
그것은 생물의 피할 수 없는 운명입니다.
그것은 생물의 존재에 또 다른 종류의 어둠을 가져옵니다.

(2020년 7월 초판 발행)

생존을 강요하는 힘. 생존에 대한 압박. 생명체에 대한 규제.

생명체에는 다양한 어두운 특성이 있습니다.
그 뒤에는 다음과 같은 것들이 있습니다.
(1) 생존을 강요하는 힘.
(2) 생존을 위한 압력.

이들은 생명체가 다음을 실현하도록 강요합니다:
생존 지속성.
그들은 다음과 같은 측면에서 생물을 묶습니다:
(A) 그것의 존재.
(B) 사회적 행동.
그것들은 생명체에 내재되어 있습니다.
그것들은 생명체에 내재되어 있습니다.

이러한 힘과 압력은 다음과 같은 내용을 생성합니다.
"규제."
"생물의 고유한 사회적 규범."
생물은 자동으로 규범에 복종합니다.
생물은 끊임없이 순종하도록 강요받습니다.
생명체는 그것에 반대할 수 없습니다.
생명체는 강제로 몸에 이식된 채 태어납니다.
생명체는 그것을 대대로 물려받습니다.
그것은 생명체에게 영원합니다.
그것은 생명체에 내재되어 있습니다.
생명체 자체에 내장되어 있습니다.
그것은 불릴 수 있습니다: "살아있는 것에 대한 규정.
"생명체에 관한 규정."

(2020년 7월 초판 발행)

생명체에 대한 규정. 그 본질.

생명체에 대한 규정.
그것은 다음과 같은 성격을 가지고 있습니다.
(1-1) 생명체에 내재된 규제.
(1-2) 처음부터 생명체에 대한 규제.
(1-3) 생물에 내재된 규제.
(1-4) 생물에 내재 된 규제.

(1-5) 존재하는 그대로의 생명체에 대한 규정. 이 목적을 위한 규정.

(2-1) 생명을 지배하는 규정.
(2-2) 생명체에 집행 가능한 영향을 미치는 규정.

(2020년 7월에 처음 게시되었습니다.)

생명체에 대한 규제. 그 내용.

"생명체에 대한 규정."
이 규정은 생명체에 대해 다음을 시행합니다.
(1)
자체 생존 상태.
무조건적이고 자동적인 생존.
생존의 지속.
태어날 때부터 생명체에 포함되는 것.
생물이 자신의 삶을 위해 그들을 받아들이도록 강요당하는 것.
생명체는 무의식적으로 일방적으로 그들을 받아들이도록 강요받습니다.
생물은 자신의 의도와는 상관없이 그것들을 받아들일 수밖에 없습니다.
(1-1)
죽음.
자살.
이러한 행동은 고통스러워야 합니다.
고통은 생명체에게 타고난 것이며 내재되어 있습니다.
생명체는 무의식적으로 일방적으로 고통을 견뎌야 합니다.
생명체는 자신의 의지에 반해서도 그렇게 할 수밖에 없습니다.

생명체는 가능한 한 그러한 행동을 피해야합니다.

(1-2)
상처.
자해.
그 행동은 고통스러워야 합니다.
고통은 생명체에 내재 된 타고난 것입니다.
생명체는 무의식적으로 일방적으로 고통을 강요합니다.
생명체는 자신의 의지에 반해서도 그렇게 할 수밖에 없습니다.

생명체는 가능한 한 그러한 행동을 피해야합니다.

(2)
자신의 자손을 낳기 위해.
그 목적을 위해 생식 행위를 수행합니다.
본능적이고 자동적으로 생식 행위를 수행하는 것.
그 생식 행위의 수행.
태어날 때부터 생명체에 내재되어 있습니다.
생물은 무의식적으로 그리고 일방적으로 이러한 행위를 수행하도록 강요받습니다.
생물은 자신의 의도와는 상관없이 이러한 행위를 수행하도록 강요받습니다.

(3)
자신의 자손의 수를 늘리기 위해.
자신의 후손의 생존을 보장하기 위해.
이를 위해 생존을 위해 경쟁한다.
이를 위해 생존 조건을 개선하기 위해.
본능적이고 자동적으로 그러한 행위를 수행하기 위해.
그러한 행위를 수행하기 위해.
생명체에 본능적으로 내재되어 있습니다.
생명체는 무의식적으로 그리고 일방적으로 이러한 행위를 수행하도록 강요받습니다.
생물은 자신의 의도와는 상관없이 그러한 행위를 수행하도록 강요받습니다.

(4)
생존의 지속성.
자손의 생성.
자손을 위해 생명체에 대한 영구적이고 자동적 인 강제력이 영원히 지속됩니다.
자손을 위해 영원히 생명체에 대한 그들의 강제.
그들의 수용.
그러한 행위의 수행.
태어날 때부터 생명체에 포함시킵니다.
생물이 무의식적으로 일방적으로 강요합니다.
생물은 자신의 의도에 반하여도 강제로 수행해야합니다.

(5)

생명의 지속.
그 영속성.
영원한 생명.
그것의 실현.
생물을 위한 자동화.
태어날 때부터 생명체에 내장되어 있습니다.
생명체는 무의식적으로 그리고 일방적으로 그것들을 받아들이도록 강요받습니다.
생명체는 자신의 의도와는 상관없이 그것들을 받아들일 수밖에 없습니다.

(6)
그들의 수용.
그러한 행동의 수행.
(6-1)
생물이 그것들을 할 때.
생물이 그것들을하지 않을 때.
이것은 자동으로 생명체에 대한 다음과 같은 결과의 분기점으로 이어집니다.
(6-1-1) 생물이 그것들을 행할 때.
그러면 생명체는 다음과 같은 결과를 얻습니다.
(A) 쾌감을 느낀다.
(나) 행복감을 느낀다.
(C) 정의감을 얻는다.
(D) 우월감을 얻기 위해.
(E) 힘의 감각을 얻기 위해서.

(6-1-2) 생명체는 그런 일을 하지 않습니다.
그러면 생명체는 다음과 같은 결과를 얻습니다.
(가) 불편함을 느낀다.
(나) 불행감을 얻는다.
(C) 죄책감을 얻는다.
(D) 열등감을 얻는다.
(E) 무력감을 느낀다.

(6-2) 그러한 감정을 얻는 것.
즉, 살아있는 것의 경우 자동적입니다.
본성적으로 살아있는 것 안에 그것을 포함시키는 것.
생물은 무의식적으로 일방적으로 그러한 감각을 습득하도록 강요받는다.

생물은 자신의 의지에 반해서도 이러한 감각을 가져야만 합니다.

"생명체에 대한 규정."
생명체에 대한 일방적으로 강제되는 규정입니다.
그리고 생명체는 태생적으로 그 규제를 내장하고 있습니다.
그것은 다음의 실현입니다.
생물이 다음과 같은 일을 하는 것은 근본적으로 어렵습니다.
(1) 규제를 피하는 것.
(2) 규제가 존재하지 않는 척한다.
(3) 규제를 무시하는 것.

생물은 살기 어렵다.
생물은 살기 어렵다.
살아있는 것에게는 불쾌합니다.
그러나 생물은 계속 살 수밖에 없습니다.
생물은 살아야 한다.
그것이 생물이 태어나면서부터 어쩔 수 없이 해야 하는 일입니다.

(2020년 7월 초판 발행)

살아있는 것은 자신의 삶을 최대한으로 사는 것입니다. 그 조건.

생명체는 그 삶에서 성공해야 합니다.
생명체는 자신의 삶을 최대한 살아야 합니다.
생명체는 자신의 삶에 만족해야 한다.
생물의 성취.
결정적인 요인은 무엇일까요?

그것은
생명체에 대한 규제. 그것에 적응하는 것입니다.

즉, 다음과 같습니다.

자신의 자손. 후손에게 남기는 것.
(1) 유전적 자손.
예. 혈연 관계에 있는 자녀. 아들. 딸.

(2) 문화적 후손.
예 1. 혈연관계가 없는 제자.
예 2. 그들 자신의 일.
그들은 높은 수준에서 다음을 깨달아야합니다.
예. 예. 참신함. 독창성. 완벽함. 품질. 내구성.

이 경우 가능하면 다음 조건을 충족해야합니다.
자신의 자손의 전멸. 그것을 예방합니다.
(1) 그들 자신의 자손. 그들의 수는 많아야합니다.
그들을 여러 배로 생산합니다.

(2) 그들의 후손. 그들의 분포를 분산시키는 것.
(2-1) 공간적 분산. 변위.
(2-2) 시간적 분산. 시간적 분산.
(2-3) 동시에 이것들의 실현.

(3) 그들 자신의 자손.
예. 예. 높은 수준의 역량. 높은 품질.

위의 내용은 다음에 필요합니다.
그들 자신의 자손. 그들의 지속성의 용이성. 그들의 확실성. 그들의 실현.

살아있는 것은 그들을 실현합니다.
살아있는 것은 다음을 가능하게합니다.
(1) 성취감을 느끼며 하루하루를 살아갑니다.
(2) 만족스럽게 삶을 마무리합니다.

인간도 마찬가지입니다.
인간은 자신의 삶에 만족해야 합니다.
이를 달성하기 위해서는 위의 어느 하나라도 달성해야 합니다.

(2008년 9월 초판 발행, 2020년 7월.

생명체는 구원받아야 한다. 그 조건.

생명체는 다음과 같은 행위로 구속됩니다.
후손을 위해 자신의 자손을 생산합니다. 성공합니다.
생전에 그 시도를 완료합니다.
자손에는 두 가지 종류가 있습니다.
유전적 후손. 문화적 후손.

그들의 행동은 생명체에 대한 규정을 준수하는 것으로 구성됩니다.
이것은 인간에게도 해당됩니다.
생물에 대한 규정을 준수합니다.
그것은 다음을 구속합니다.
생물의 존재. 생물의 정신.
그리고 신은 필요 없습니다.

자손을 후손에게 물려주기 위해. 따라서 자신의 존재를 영속시킵니다.
이것은 다음과 같습니다.
영생을 얻는 것.
죽음 후 천국에 가는 것.

(2020년 8월 최초 게시)

생명체에는 종교가 필요합니다.

생명체에는 살고자 하는 의지가 있습니다. 이것은 식물도 마찬가지입니다.
생명체는 계속 살아갑니다.
그렇게 하려면 생명은 (가)의 존재를 필요로 합니다.

(A)
////
생물이 의지할 수 있는 존재.
생명체에 다음을 제공하는 존재.
보호.

보호.
마음의 평화.
삶의 의지.
살아갈 용기.

생명체, 그 의존의 대상.
////

혼자 살다.
혼자 사는 것.
그것은 생명체에게는 어려운 일이다.
그것은 생명체에게 불안이다.
그것은 살아있는 것에게는 두려움입니다.

살아있는 것은 외로움이다.
살아있는 것은 무력함입니다.
생명체는 무언가에 의지하고 싶어 합니다.
다른 동물도 마찬가지입니다. 예. 병아리를 위한 어미 새.

생물이 존재하기 위해서는 위의 (가)의 존재가 필요합니다.
존재하지 않더라도 필요하다.
존재하지 않더라도 필요하다.

생물이 없으면 심리적으로 불안하다.
생물이 그것 없이는 살아갈 용기를 가질 수 없습니다.
위의 (가)의 존재. 생명체에게 본질적으로 필요한 것입니다.

그것은 다음과 같은 기원의 기원입니다.
종교. 그 교리.

종교. 그 원형은 생명체의 존재 자체에 있습니다.
그것은 일반적으로 살아있는 것에 의해 소유됩니다.
그것을 소유 한 생물의 종류는 인간에 국한되지 않습니다. 그것에 대한 욕망은 생명체에게 필연적입니다.

종교. 의존. 이 단어들은 영어에서 공통 철자가 있습니다.

예를 들어, 인간은 다음과 같은 존재를 가정합니다.
모바일 라이프 스타일. 절대자. 신. 그들의 믿음.

앉아있는 생활 방식. 선례. 그것의 수호자. 오래된 경비원. 그것이 쓰여진 데이터. 성경.

생명체가 의지할 수 있는 존재.
이를 필요로 하는 생명체는 인간에 국한되지 않습니다.

종교. 다음의 일반적인 용어입니다. 의존. 의존의 심리학. 그것에 의존하는 행위.
모든 생명체에는 종교가 있습니다. 종교는 인간의 전유물이 아닙니다.
종교의 대상을 인간으로 한정하는 행위. 따라서 인간 존재를 선택적 민족으로 보는 행위입니다.
그것은 일반적으로 생명체에 대한 다음과 같은 행위입니다. 교만입니다. 오만입니다.

생명체에 대한 의존적 존재. 인간에게 의지할 수 있는 존재.
유전학. 신경과학. 그 과학자들과 무신론자들. 그들은 사람들에게 자신이 위의 (가)와 동등한 존재라는 것을 보여줄 필요가 있습니다. 그렇지 않으면 사람들은 정신적으로 견딜 수 없을 것입니다.
유전학. 신경과학. 그것들을 종교와 결합하십시오. 그것이 우리에게 필요한 것입니다.

(2020년 8월 초판 발행)

생명체에 대한 규제. 인간에 대한 적용.

인간은 생명체의 일종으로서 끊임없이 다음과 같은 내용의 통제를 받습니다.
"생물의 고유한 사회적 규범."
생명체에 대한 규정.

예시. 인간 남성의 경우.

남성은 여성의 몸을 선호합니다.
수컷은 여성의 몸에 성적으로 끌린다.

수컷은 다음을 선호합니다.
(1) 여성의 몸을 만지는 것. 여성의 몸에 대한 강간.
(2) 여성의 몸에 대한 평가. 그 순위.
그러나 그것은 남성의 자발적인 행동이 아닙니다.

여성의 몸을 사랑하기 위해.
수컷은 본질적으로 그것을하도록 강요받습니다.

그것은 살아있는 것에 대한 규정을 기반으로합니다.

"생명체에 대한 규정."
이것이 인간의 삶에서 생물이 끊임없이 생산하는 것입니다 : 가혹함.
가혹함. 가혹함.

인간의 삶에서 그 내용의 예입니다.
그것은 인간의 다음 내용의 예입니다.
인간의 규제.

저자는 다음과 같이 요약합니다.

인간의 규제. 특히 어두운 측면. 그들의 내용을 어두운 측면으로 좁힌 것입니다. 그들에 대한 설명. 그들에 대한 자세한 목록.
(2008년 9월 초판 발행, 2020년 7월 개정판 발행)

인간 본성의 계층화.

인간 본성과 특성은 다음과 같은 내용으로 구성됩니다.
"다음 층의 퇴적."

↑상층
(4) 인간층(표층)
(3) 동물 층
(2) 생물의 층

(1) 재료 층(기본 층)
↓하층

인간의 특성은 다음과 같습니다.
(1) 물질로서의 특성. 예시. 무게.
(2) 생명체로서의 특성. 예. 유전자를 가지고 있다. (3) 동물로서의 특성.
(3) 동물의 특성. (3) 동물의 특성. 예시. 이동.

다음은 찾기가 매우 어렵습니다.
다른 동물에서 발견되지 않는 인간의 고유한 본성 또는 특성.

종교에서 다음과 같은 주장을 하는 것.
"양심은 대부분의 동물에서 발견되지 않는다. 양심은 인간에게만 있는 고유한 특성이다."

하지만 실제로 다음과 같은 동영상이 존재합니다.
"고양이는 서로에게 음식을 준다."
고양이는 인간이 아닌 동물입니다.
고양이는 인간이 아닌 동물입니다.
비인간 동물은 양심이 있습니다.

이 문제를 해결하려면 다음이 필요합니다.
"비인간 동물의 사회 심리를 해명해야 한다."
움직이는 생명체도 동물에 포함시켜야 합니다. 예를 들어 곤충이 있습니다.

(2019년 9월 최초 발표)

인간에 대한 규제. 그 어두운 면.

인간의 어두운 면. 그 목록. 10가지 요점.

인간의 정신. 그것의 어두운면은 그것에 내재되어 있습니다.
그것은 인간에게 내재되어 있습니다.
인간이 탈출하기 어렵습니다.
그 내용을 10 개의 기사로 간결하게 요약하려고 노력했습니다.
(1) 쾌락에 중독되는 것.
(1-1) 쾌락에 중독된다. 느긋하게 지내려고 한다. 게으르려고 한다. 모서리를 자르려고합니다.
(1-2) 쾌락에 중독되어 있다. 기분이 좋은 것에 중독되어 있습니다. 섹스를 한다. 좋은 음식을 많이 먹는다. 좋은 냄새를 맡는 것. 담배나 마약에 중독됨.
(2-1) 위반. 실패하기.
(2-2) 숨기기. 다음을 숨기려고 하는 경우
자신의 평판을 훼손하는 행위. 실패. 위반.
(3) 질투하기. 시기. 위로 올라가려는 사람을 끌어내리는 것.
(4) 자만하다. 교만하다.
(5) 자신을 승진시키기 위해 다른 사람을 밀어내는 것. 자신을 내세우는 것. 다른 사람을 지배하기 위해.
(6) 버림. 도움이 필요한 사람들을 돕지 않음. 다른 사람을 버리는 것.
(7) 배신. 돌아서기. 고자질하기. 거짓말하기.
(8) 주의를 기울이지 않음. 괴롭히다. 다른 사람에게 못되게 굴기. 약자를 괴롭히기.
(9) 약탈하기. 약탈하다.
(10) 살아있는 것. 인간을. 살인을 저지르다. 유용한 것을 파괴하다.
(2008.09 초판 발행.)

인간의 어두운면. 그것에 대한 자세한 설명.

인간의 어두운면. 문제의식.

저는 이렇게 생각합니다.
"나는 인간으로 태어나지 않았으면 좋겠다."

나는 인간으로 태어나지 않았으면 좋겠다.
인간과 마음은 너무 더럽습니다.
인간과 정신은 결함이 있습니다.
인간의 존재와 정신은 부정적이다.
인간의 존재와 정신은 본질적으로 오염되어 있다.
인간의 존재와 정신은 어둡습니다.

생명체와 인간의 끔찍한 점은 무엇입니까?

그 존재가 미미하고 사소하다는 것입니다.
그것은 다음과 같은 이유 때문입니다.
"인간은 생물의 한 종이다."
인간에게는 다음이 있습니다.
운명입니다. 피할 수 없습니다. 피할 수 없습니다.

이런 내용이 있습니다: "생물의 한계."
생물의 한계

그것은 무엇을 말합니까?

저자는 다음을 글 머리 기호와 간결한 형식으로 요약하려고 노력했습니다.
생명체와 인간의 정신.
본질적이고 피할 수없는 측면.
본질적이고 피할 수없는 측면.
그 어두운 면.

(2008년 9월 초판 발행, 2020년 7월 개정판 발행)

인간의 본성은 결함이 있고 어둡습니다.

'인간 존재와 정신의 결함 또는 어두운 본성'.
그 기원은 어디일까요?
그것은 다음과 같습니다.
(1) 그것은 생명체입니다.
(2) 동물입니다.

근본적인 문제는 다른 유형의 생명체에도 공통적입니다.
예를 들어, 수컷과 암컷 딱정벌레가 있습니다.
인간에게만 있는 것이 아닙니다.

다음을 고려하십시오.
(1) 종교적으로 인간에게만 원죄가 부여되어 있다.
(2) 인간 만이 구원받을 수 있습니다.
다음과 같은 내용을 표현한 것입니다:
(1) "무지. 오만의 마음."

생물과 인간은 무엇보다도 자신에 관한 것입니다.
생물과 인간은 다른 사람보다 자신을 먼저 생각합니다.
생물과 인간은 다른 사람을 나쁘게 대합니다.
생물과 인간은 스스로에게 이득을 준다.
그러므로 생명체와 인간은 다른 사람을 함부로 걷어찹니다.

(2008년 9월 초판 발행, 2020년 7월 개정판 발행)

생명은 반드시 성공해야 합니다. 그것의 요구 사항.

생명으로서의 성공. 그것은 무엇입니까?
후손을 위해 다음과 같은 내용을 보존하는 것입니다.
(1) 자신의 유전적 후손.
(2) 자신의 문화적 후손.

생명체는 그것을 남길 수 있었습니다. 그 생물이 승자입니다.
생물은 그것을 남길 수 없었다. 그 생물은 패자입니다.

인간도 이러한 경향을 물려받았습니다.

다음 사람들에 대한 사회적 무례와 조롱
(1) 결혼을 할 수없는 사람들.
(2) 자신의 아이를 가질 수 없는 사람.

(2008년 9월 최초 게시, 2020년 7월)

자신의 생존. 생존이 최우선입니다.

남성과 여성 모두 다음을 달성하기 위해 필요한 모든 것을 해야 합니다.
후손을 위해 자신의 유전적 자손을 보존하는 것.

다음 세대를 위해 노력하는 것.
자신의 의견과 가치관. 미래 세대에게 문화적 후손으로 남겨주기 위해.

먹고 싶은 욕구.
사람은 다음과 같은 유전적 욕구를 가지고 있어야 합니다.
생존을 위해.
유전적으로 그렇게 할 의무가 있습니다.

세상에 아랑곳하지 않고 남을 밀어내는 것.
수컷과 암컷 모두 자신을 먼저 생각해야 합니다.
자기 우선주의.

성별에 따라 다음과 같습니다.

여성의 경우 다음과 같습니다:
(1) 자기 보호.
(2) 자기 중심적입니다.

남성은 다음과 같습니다:
(1) 자기 확장형.

수컷이 다음과 같은 상태에 있다고 가정합니다.
(1) 그는 생존 경쟁에서 패배했다.
(2) 그는 생존 경쟁에서 불리한 위치에 있습니다.

그러면 그는 죽을 수밖에 없습니다.
그런 사람은 살아있는 자원이 됩니다.

(2008년 9월 초판 발행, 2020년 7월 개정판 발행)

아군 수를 늘리려면. 적을 제거합니다.

아군 수를 늘리려면.
그것은 다음과 같은 존재입니다.
유익한 존재.
(1) 동질적인 존재. 클론.
(2) 협력자.

적을 제거하는 존재.
다음과 같은 존재입니다.
해로운 존재.
(1) 반대하는 존재. 이질적인 존재.
(2) 라이벌.

자신과 동일성을 인정하는 것.
서로 친구가 되기 위해.
서로 돕는 것.

자신과 이질적인 존재를 거부하는 것.
냉정하게 거부하는 것.
그들을 공격하기 위해.
존재에서 지워버리기.

인간에게 타인은 다음과 같은 존재입니다.
(1-1) 유전적으로 동질적인 사람.
(1-2) 유전적 외계인.

(2-1) 문화적으로 동질적인 사람.
(2-2) 문화적 외계인.

외계인 제거.

외계인이란 무엇인가요? 그것은 다음과 같습니다.
(1) 유전학적으로나 혈연적으로 멀리 떨어져 있는 사람. 예를 들어, 다른 인종의 사람.
(2) 문화적으로 멀리 떨어져 있는 사람. 예를 들어, 다른 종교나 신념을 가진 사람과 같이 문화적 측면에서 먼 사람.
(2-1) 라이프스타일 측면에서 보면 다음과 같습니다.
(2-1-1) 모바일 라이프스타일. 개인의 자유와 독립을 부정하는 사람.
(2-1-2) 앉아서 생활하는 생활 방식. 그 사람은 앉아있는 그룹 내의 조화에 반대합니다.

그는 다른 사람들과 가치를 공유합니다.
이런 식으로 그는 자신을 확장합니다. 이런 식으로 그는 관대 해집니다.
생존력을 높이기 위해. 그래서 우리는 안전하다고 느낍니다.
인간에게 있어 같은 가치를 공유하는 사람은 호의적인 사람입니다.

자신을 옹호합니다. 그들을 받아들입니다.
서로의 친구가 됩니다.
서로를 돕습니다.

반대자, 비평가 및 라이벌을 거부하십시오.
냉정하게 거절합니다.
공격하기.
존재에서 지워버린다.

인간에게 다른 하나는
(1-1) 유전적 접근자.
(1-2) 유전적 반대자.

(2-1) 문화적 옹호자.
(2-2) 문화적 반대자.

(2008년 9월 최초 발행, 2020년 7월)

살해 또는 파괴.

생명체 또는 인간을 죽이는 것.
유용한 것을 파괴하는 행위.

면책특권으로 다음을 행하는 사람.
살해. 근절. 학살. 삭제. 지우기.
인간에게 그 대상은
자신의 최악의 적입니다.

살인의 분류는 다음과 같습니다:
(1) 생물을 죽이는 것.
(2) 문화의 지우기.
(3) 정보의 삭제.

성별에 따른 분류는 다음과 같습니다.
(1) 남성은 면책없이 다음을 수행합니다.
자기 확장을 방해하는 사람들을 죽이고 학살합니다.

(2) 암컷은 다음 (2-1)을 면책으로 수행합니다. (2) 암컷은 다음 (2-2)를 면책으로 수행합니다.

(2-1) 자기 중심성을 훼손하고 자신에게 좋지 않은 사람.
(2-2-1) 앉아있는 그룹에서 그 사람을 추방합니다.
(2-2-2) 그 사람이 어떤 그룹에도 포함되지 않도록 하기 위해.
(2-2-3) 그를 죽게 내버려두기.

인간 사회에서 이것은 당연한 것으로 간주됩니다.

다음 (1)의 상황에서는 다음 (2)를 수행하십시오.
그것에 대해 아무 말도 하지 마십시오.

(1) 긴급한 상황. 전쟁 중일 때. 불안한 시기.
(2) 위험한 적으로 간주되는 사람을 죽이는 경우.
오히려 감탄할만한 일입니다.
예를 들어 관동 대지진 당시 재일 조선인 학살을 들 수 있습니다.

(3) 불편한 문화재와 정보를 파괴하고 지우는 행위.
유용한 문화재와 정보라도 나쁜 문화재와 정보를 파괴하고 지우는 행위.

상사가 부하를 마음대로 죽이고 지운다.
상급자는 무엇을해야하는지 지시받지 않습니다.
예를 들어, 일본 사무라이의 농민 시험 살육.
예를 들어, 미국 백인이 흑인을 죽이는 경우.

상급자가 부하를 죽이거나 없애라고 명령한다고 가정해 봅시다.
그러면 상급자는 아무 말도 듣지 않습니다.
부하 직원은 그 존재에서 폐기됩니다.

부하가 동등하거나 상급자를 죽였다고 가정해 봅시다.
그러면 부하 직원은 상사에게 처벌을 받습니다.

(2008년 9월 최초 게시, 2020년 7월)

능력이나 영향력의 과시.

자신의 능력과 영향력을 과시하기 위해.

전투에 대한 선호.

전투에 대한 선호도.
다음에 대한 선호도.
자신의 힘을 과시하는 것.
승패에 집착하는 것.
사회에서 인정받기 위해 승리합니다.
승리하지 못하면 자신의 자존을 낳을 수 없습니다.

승리하기 위해. 사회적으로 유능한 것으로 간주되기 위해. 사회적으로 유능한 것으로 간주되어 사회의 상위 계층에 속하기 위해.

즉, 성별에 따라 다음과 같이 설명할 수 있습니다.
(1) 수컷은 자신의 능력을 과시한다. 따라서 수컷은 무능한 사람을 괴롭힌다.
(2) 암컷은 자신의 우월성과 중심성을 과시한다. 따라서 암컷은 아랫사람이나 주변인을 괴롭힙니다.

자랑하기.
자기 홍보.

자존심.
잘난 척하기.
자랑스러워하다.
자랑하기.

다음과 같은 행위는 불쾌감을 줍니다.
다른 사람에게 자랑하기.
인간 사회에서 자랑은 사회적 비판의 대상입니다.

비판을 피하기 위해.
따라서 표면적으로 겸손해야합니다.

무능하거나 무력하다. 자랑할 수 없는 존재. 비열하고 비열한 것.
실패하거나 지는 것. 그래서 자존심을 상하게합니다. 그런 식으로 우울해집니다.
그들에 대해 자기 혐오감을 느끼는 것.
그러나 그것은
내재적이고 숨겨진 자부심.

남성이 자랑할 수 있는 상황이 회복되었다고 가정해 봅시다.

인간이 자랑할 수 있는 상황이 회복되었다고 가정해 봅시다.
(1) 성공하고 승리하기 위해. 그의 사회적 지위를 다시 향상시키기 위해.
(2) 자랑할 수 있는 상황을 갑작스럽고 예기치 않게 깨닫는 것.
그러면 인간의 겸손한 외면이 제거됩니다. 인간은 자연스럽게 자랑한다.

다른 사람을 밀어내고 자신을 광고하기 위해.
자신을 밀어붙입니다.
다른 사람을 지배하기 위해.

그들은 사물을 보는 타고난 능력을 가지고 있습니다.

그들은 강력한 사람에게 끌립니다.
그들은 힘없는 사람에게 끌리지 않습니다.

수컷은 여성스러운 암컷을 성적으로 매력적으로 생각합니다.
그녀는 사회에서 영향력있는 사람입니다.
수컷은 남성적인 여성에게 매력을 느끼지 않습니다.
그녀는 사회의 무력한 구성원입니다.

암컷은 남성적인 남성에게 성적 매력을 느낍니다.
그는 사회에서 강력한 인간입니다.
암컷은 여성적인 남성에게 매력을 느끼지 않는다.
그는 사회에서 무력한 인간입니다.

그들은 매력적이 되려고 노력한다.
그들은 강력해지고 싶어한다.
그들은 무력한 존재가 되는 것을 피합니다.

(2008년 9월 최초 발표, 2020년 7월)

질투한다.

질투하기 위해.
시기.
정상에 오르려는 사람을 끌어내리는 것.
질투하는 행위.
다음과 같은 행위는 불쾌감을 줍니다.
다른 사람들이 자신에 대해 기분이 좋게 만드는 것.

다른 사람을 끌어내리는 행위.
다른 사람을 라이벌로 공격하는 행위.
다른 사람의 결점을 찾아내어 다른 사람을 끌어내리는 행위.
다른 사람에게 피해를 입히는 행위.
다른 사람이 좋은 삶을 살 수 없게 만드는 행위.
다른 사람에게 불쾌감을 주는 행위.
다음 중 어느 하나에 해당하는 행위로 다른 사람에게 정신적 피해를 주는 행위.
(1) 스토킹.
(2) 사생활 노출.

(3) 다른 사람을 불행하게 만들려고 시도하는 행위.

다른 사람이 다른 사람의 손이 닿지 않는 곳에 있다고 가정해 봅시다.
그러면 인간은 그 다른 사람을 "천상의 사람"으로 간주합니다.
다른 사람을 완전히 존경합니다.
다른 사람의 영광을 누리려고 한다.
다른 사람의 영광을 이용하려고 한다.
그러한 "영광의 목욕"을 선호합니다(2008년 9월에 처음 발표되었습니다.

(2008년 9월 최초 발표, 2020년 7월 개정)

특권이나 기득권을 좋아합니다.

특권이나 기득권을 만드는 것.
그것을 용인하는 것.

한정된 생존 자원을 놓고 경쟁하는 것.
자원을 독점하고 기득권으로 만들기 위해.
독점적 지위를 유지하기 위해.
사회적 격차를 만들기 위해.
그 상태를 영속화하기 위해.
예를 들어, 결혼을 위해, 이성을 위해 싸우는 것입니다.
예를 들어, 공급이 부족한 식량을 차지하기 위해 경쟁합니다.

특권층이 있습니다.
그들은 처음부터 존재합니다.
그들은 아무것도 할 필요가 없습니다.
그들은 (1)에서 다음 (2)가지를 약속받았습니다.
(1) 자신의 생존. 자신의 자손을 낳는 것.
(2) 매우 우월한 존재. 매우 유리한 위치가 되는 것.
그들은 상류 정착 집단의 구성원입니다.
그들의 존재가 도전받지 않도록 허용합니다.
그들의 특권적 대우가 대대로 면책 없이 대물림됩니다.
예를 들면 다음과 같습니다.
(1) 부유한 사람들. 자본가. 토지 소유자. 생산적인 장비 및 인프라 소유자).
(2) 강력한 가족. 왕실. 귀족.

기득권에 대한 선호.

생물이나 인간은 혈연이나 가족에 의해 산다.
생물이나 인간의 경우 앉아있는 그룹입니다.
이러한 정주 집단은 기득권의 유지를 낳는 경향이 있습니다.
그것은 생명체의 어두운 운명입니다.

생물에 기득권을 가진 자들. 높은 자들.
약자는 그들에 의해 억압받습니다.
하층민들은 반란을 일으킵니다.
그리고 약자는 그들을 짓밟습니다.
하지만 그 아랫사람이 다시 윗사람이 됩니다.
새로운 상급자들은 아무런 거리낌 없이 새로운 상급자들을 만들어냅니다.
그들만의 특권과 기득권.

그들은 그것을 유지하기 시작합니다.

그들은 새로운 상류층 정착 그룹을 만듭니다.
다시 말하지만, 그들은 그것을 영속화하려고 합니다.

(2008년 9월 초판 발행, 2020년 7월 개정판 발행)

지배하다.

지배하다.

지위와 권력을 유지하려고 합니다.
그리고 다음을 우선 순위로 통과시키려고 합니다.
자신의 주장. 자신의 가치관.
따라서 상대를 제거합니다.
반대자를 그룹에서 추방하기 위해.

억압하기.
약자를 괴롭힌다.

다음과 같은 존재를 지우기 위해.
(1) 자신들을 반대하는 사람들.
(2) 그들의 라이벌.

(3) 통제에 대한 욕망.
부모가 자녀를 지배합니다.
열등한 사람에 대한 우월한 사람.
힘 있는 자가 힘없는 자를 지배합니다.
무능한 자에 대한 강력한 지배.
자신의 통제 아래 있는 사람들은 지배자의 노예와 도구로 취급됩니다.
약자를 면책특권으로 괴롭힙니다.

그들은 끈질기게 괴롭힙니다.

스트레스를 해소하기 위해.
그들은 약자를 도구로 만듭니다.
약자를 위해 약자를 희생시킵니다.
아무 생각도 하지 마세요.
약자를 학살하고 그것을 즐기십시오.

우리는 그것을 살기 위한 유일한 방법으로 받아들여야 합니다.

(2008년 9월 최초 게시, 2020년 7월)

약탈하다. 가로채기.

약탈하기.
횡령하다.

자신의 생명이나 지위의 이점을 보존하는 것.
그것을 위해 다른 사람을 희생합니다.
다른 사람에게 노예 노동을 시키는 행위.

다른 사람의 성공에 대한 공로를 허가 없이 가로채는 행위.
다른 사람의 소유물을 훔치거나 강탈하는 행위.
자신의 성공에 대한 책임을 다른 사람에게 돌리는 행위. 다른 사람을 희생시키는 행위.
다음과 같은 주장을 하는 경우
"나는 다른 사람을 돕기 위해 이 행동을 했다."
그러나 사실 가장 중요한 것은 다음과 같은 내용을 실현하는 것입니다:
(1) 자신의 이익.
(2) 자신의 명예.

(2008년 9월 최초 게시, 2020년 7월 개정)

거짓말.

위반.
실패.

배신.
돌아서기.
고자질하기.
거짓말
우리는 배신에 신속해야 합니다.
자신의 이익과 편의를 우선시하는 것.
다른 사람에게 약속을 하고 약속을 지키지 않는다.
신뢰할 수 없다.

인간이 약속을 지키는 이유.
사회적 죽음을 피하기 위해서.
(1) 정주하는 집단에서 배척당하지 않기 위해.
(2) 사회 상층부로부터 처벌이나 기소를 당하지 않기 위해.
(2-1) 이동하는 생활 방식. 하늘의 절대자에 의해 지옥에 던져지는 것을 피하기 위해.
(3) 사회적 신용을 잃지 않기 위해.

(4) 자신의 자기 보존을 우선시하기 위해.
그러므로 태도는 역방향이어야 합니다.
사회적으로 불이익을 당하지 않기 위해 마지못해 자신의 말을 지키는 것.

은폐.
외부 세계로부터 다음과 같은 것들을 숨기려고합니다.
(1) 자신의 평판 훼손.
(2) 자신의 실패.
(3) 자신의 범죄.

(2008년 9월 최초 게시, 2020년 7월)

자기 보호.

자기 방어.

책임 회피.
책임 전가.
자신의 실패에 대한 책임을 다른 사람에게 전가하는 행위.
자기 옹호.
변명하기.
이를 위한 논증의 기술을 배우기.

본질적으로 다음 (1)의 사람임에도 불구하고 다음 (2)의 일을 하는 것.
(1) 강한 사람. 가해자.
(2) 약한 사람인 척하기. 피해자인 척.

이 과정에서 다음과 같은 내용을 조정해야 합니다.
(1) 통제.
(2) 책임 회피.

소송이 발생했다고 가정해 봅시다.
그러면 사람들은 소송을 이용하려고 할 것입니다.

(3) 부하 직원에게 책임을 전가하는 행위.

자신의 지위를 향상시키려고 합니다.
다음을 시도합니다.
사회적으로 평판이 좋아야 합니다.
양심적이고 계산된 방식으로 행동합니다.
위선자가 되려고 합니다.

안전 지대에 머물려고 노력합니다.
다음을 수행합니다.
정적인 집단에서 배척당하지 않기.
주변 사람들. 주변 환경에서 적극적으로 규율과 규율을 세웁니다.
다음을 피하세요.
'약한 괴롭힘'의 표적이 되는 경우
'약한 괴롭힘'의 대상이 되어 스스로 괴롭힘을 당하는 경우.

스스로를 보호하려고 하는 경우.
권위주의자.

정신적 약점.
권위에 집착.
권위에 반대하는 사람을 제거합니다.

성별에 따라 다음과 같이 분류할 수 있습니다.
(1)
남성은 다음과 같은 존재에 집착합니다:
절대자로서 하늘에 계신 하나님. 종교적 지도자.

(2)
암컷은 다음 존재의 노예입니다.
노년층.
그들은 다음과 같은 내용을 가지고 있습니다:
선례. "선례. 관습. 지식.

다음에 대한 약점.
위선. 다음에 대한 약점.

비판에 대한 취약성.
비판은 수컷의 자기 보존을 위협합니다.
비판에 대한 회피.
승인을 얻고 싶어합니다.
비판자를 처벌하고, 학살하고, 지워버린다.
비판자의 존재를 차단하기 위해.

다음과 같은 사람을 사회적으로 배척하고 지우기 위해.

(1) 범죄자.
다음을 준수하지 않는 사람입니다.
이동이 많은 생활 방식. 앉아있는 생활 방식. 그들의 유지를위한 사회적 규범.

면책과 함께 다음이 그들에게 행해져야한다.
앉아있는 그룹에서 추방.

그 실무자는 다음을 미리 알고 있습니다.
추방되는 사람은 살아남지 못할 것입니다.
그 수련자들은 무자비하고 잔인합니다.

(2) 이단자. 비정상.
이들에 대해서는 다음과 같은 조치가 취해져야 합니다.
심문. 격리. 처형.
그들을 약자로 괴롭힌다.

(3) 무능한 자. 병든 자.
그들은 인간에게 차선책입니다.
인간 존재의 걸림돌.
그들을 차별한다.

즉, 성별에 따라 다음과 같이 차별합니다.
(1) 여성은 같은 우호적 인 앉아있는 그룹의 구성원 인 사람들 만 기꺼이 돕습니다.
같은 우호적인 앉아있는 그룹의 구성원.
(2) 남성은 다음 사람들만 도우려고 합니다: "같은 종교와 가치관을 가진 사람들.

그 범주에 속하지 않는 사람들. 그들은 적으로 취급될 것입니다.
그들은 배척당할 것입니다.
그들은 지워질 것입니다.

(2008년 9월 최초 게시; 2020년 7월)

쾌락에 중독되는 것.

쾌락에 중독되는 것.
그것은 다음과 같이 구성됩니다.

(1) 쾌락에 중독되는 것.
기분이 좋은 것에 중독되는 것.
섹스를 하는 것.
좋은 음식을 많이 먹는다.
입에 좋은 냄새를 풍기려고 노력합니다.
담배나 마약에 중독되어 있습니다.

(2) 편안함에 중독되어 있습니다.
편안하게 쉬고 싶어합니다.
게으르다.
구석을 잘라냅니다.

열심히 일합니다. 그렇게함으로써 그들은 처음으로 자신의 자손을 남길 수 있습니다.
선택의 여지가 없기 때문에 열심히 일합니다.

(3) 열등하거나 힘없는 사람에게 힘든 감정을 강요하는 것.
열등하거나 힘없는 사람에게 노동의 의무를 부과합니다.
아랫사람이나 힘없는 사람에게 다음을 부과합니다.
열등하고 힘없는 사람은 일하지 않는다.

열등하고 힘없는 사람에게 다음과 같이 세뇌합니다.
인간은 일해야 한다.
우월하고 영향력 있는 사람은 편안하고 유쾌하게 산다.
우월하고 영향력있는 사람들은 그것에 대해 할 말이 없습니다.
높고 힘 있는 사람은 존경받는다.

생명체와 인간 본성의 본질은: "놀고 즐기는 것"입니다.

놀고 즐기세요.
이를 위해 열등한 사람을 희생합니다.
착취하기 위해.
암컷은 수컷의 노동에 의해 놀고 산다.

(4) 쾌락을 추구한다. 불쾌한 존재를 피하기 위해.
다음을 수행하지 않습니다.
불쾌하고 불편한 진실. 그것을 추구하는 것.
그것을 방해하기 위해.
그것을 은폐하는 것.
그것을 추구하는 사람들을 제거하십시오.

다음 사항만 수락합니다.
깨끗한 백지. 기분 좋은 말. 기분 좋은 말. 칭찬.
예를 들면 다음과 같습니다: "천국.
천국. 구원.
항상 그런 말을 하려고 노력합니다.
예를 들어, "성자.
성인. 성자.
그것이 생물의 한계입니다.

(5) 기분이 좋은 것만 하는 것.
예를 들면 다음과 같습니다.
섹스. 좋은 음식. 사치.

다음 사항만 허용합니다.
기분이 좋아지는 것.

다음을 받아들이지 마십시오.
기분을 상하게 하는 것.

오직 받아들이기:
자신의 지위를 향상시키기 위해.

다음을 받아들이지 않기.
자신을 나쁜 입장에 처하게 하는 것.

(2008년 9월 최초 게시, 2020년 7월)

이기적인 태도.

다른 사람, 다른 사람을 버리는 것.

다른 사람을 버리는 행위.
도움이 필요한 사람들을 돕지 않음.
다른 사람을 버리는 것.
그들은 자신을 먼저 생각해야합니다.
자신에게 좋다면 다른 사람의 존재는 중요하지 않습니다.
다른 사람들이 우리에게 무엇을 하든 상관없습니다.

그들은 다음과 같은 일을 합니다.
(1) 자신의 생존을 보장하기 위해.
(2) 자신의 지위를 향상시키기 위해.
(3) 그것을 위해 다른 사람을 희생하기 위해.

이기적이기 때문입니다.

(2008년 9월 최초 게시, 2020년 7월)

괴롭힘.

다른 사람을 배려하지 않습니다.
다음과 같은 행동을 합니다.
다른 사람들이 싫어하는 것.

다른 사람을 괴롭힘.
다른 사람에게 못되게 굴기.
약자를 괴롭힘.
다음과 같은 목적을 위해 행동합니다:
(1) 자신의 스트레스를 해소하기 위해.
(2-1) 상대방에게 피해를 입히기 위해.
(2-2) 라이벌의 존재를 지우기 위해.

(2008년 9월 최초 발표, 2020년 7월)

인간의 애정. 그것의 한계.

사랑.
인간에게 애정은 다음과 같이 제한됩니다.
그들 자신의 앉아있는 그룹 내부. 그것은 다음과 같은 실체입니다.
(1) 외부 세계와 차단되어 있습니다.
(2) 친밀하다.
(3) 그들과 공통의 관심사를 가지고 있다.

예를 들어 다음과 같습니다.
(1) 여성의 사랑.
(2) 자녀에 대한 부모의 애정.
(3) 연인 간의 애정.
(4) 남편과 아내 사이의 애정.

그것은 특권없이주고받을 수 없습니다.
그 주고받음은 다음을 전제로 합니다.
같은 앉아있는 그룹의 구성원입니다.

인간에게는 다음과 같은 내용이 드뭅니다.
'불특정 타인'에 대한 애정.

다음이 동반되지 않는 한 모바일 라이프스타일에서 실행되지 않습니다.

하늘의 절대자에 의한 종교적 권위와 형벌.

정주형 라이프스타일에서는
정주하는 그룹 내 구성원에게만 제한됩니다.
다음과 같은 외부인으로 제한됩니다.
'고객'. 그 사람은 기꺼이 비용을 지불합니다.
그 사람이 더 이상 돈을 지불할 수 없다고 가정해 봅시다.
그러면 그들은 그 사람에게 즉시 냉담해질 것입니다.

(2008년 9월 최초 게시, 2020년 7월)

인간의 자선. 그 한계.

자선.
인간에 대한 다음과 같은 내용입니다.
더 잘 사는 사람에서 덜 운이 좋은 사람으로.
그것은의 마음을 기반으로합니다: "불우한 사람에 대한 우월한 사람의 자비.

그것은 사회적 겸손입니다.
그것은 애완 동물 먹이의 한 형태입니다.

(2008년 9월 최초 발행, 2020년 7월)

인간의 양심. 그 한계.

양심.
인간에 대한 다음과 같은 내용입니다.
(1) 다른 사람을 돕는 것.
(2) 공감.

다른 사람을 돕는 것은 사회적으로 존경받습니다.

공감은 대인 관계에서 환영받습니다.

그러나 실제로는 대가가 없습니다.
그들은 쉽게 취하고 잃어 버립니다.
공감을 하는 사람은 다음과 같은 대우를 받습니다.
(1) 그들은 석탄 위에 긁어 모을 것입니다.
(2) 그들은 찢어질 것입니다.
(3) 그들은 버려질 것입니다.
(4) 그들은 속일 것입니다.

인간 사회에서 다음과 같은 일은 존재하지 않을 것입니다.
순수한 마음과 순수한 마음으로 다른 사람을 돕는 행위.

윗사람의 강요에 의해 쉽게 강요되는 공감의 행위.

다른 사람을 돕는 것은 무지한 아이의 일입니다.
그는 마음껏 속입니다.
그는 상처받을 것입니다.
그래서 다시는 그런 짓을 하지 않습니다.

그것은 양심의 행동입니다. 다음과 같은 목적으로 수행됩니다.

(1)
다음을 좋아하지 않습니다.
다른 사람으로부터 기분이 나빠지는 것.
그래서 사람들은 자신이 다른 사람에게 하고 싶지 않은 일을 하지 않습니다.
그것은 상호적인 것입니다.
이러한 사회적 행동은 위기 상황에서 일종의 보험입니다.
이러한 사회적 관행을 장려하세요.
이러한 방식으로 우리는 다음을 보장합니다.
자신의 정신적 안정.

결국 인류에게 가장 좋은 것입니다.
결국 인류에게 가장 좋은 것입니다:
자신의 편의.

(2)

인간이 스스로 곤경에 처했다고 가정해보자. 그러면 인간은 누군가가 자신을 도와주기를 원합니다.
그래서 인간은 어려움에 처한 다른 사람을 돕습니다.
그것이 바로 인간과 함께하는 방식입니다.
이러한 사회적 행동은 필요할 때 일종의 보험입니다.
이러한 사회적 관행을 장려하세요.
그리고 다음을 보장하세요.
그들 자신의 보존.

결국 인류에게 가장 좋은 것입니다.
"남에게 좋은 것이 곧 자신에게 좋은 것이다."

(3)
다음 (3-1) 존재가 다음 (3-2)을 말했다고 가정 해보십시오.
(3-2)를 기꺼이 믿으십시오.
(3-2) 다음 (3-1) 존재들이 (3-2)라고 말합니다.

(3-1) 권위를 가진 존재. 예를 들어, 하늘에 계신 하나님 아버지.
(3-2) "이것은 선한 행위입니다.

다음에 순종하라.
(3-2) "이 행위는 선한 행위입니다.

그래서 그들은 안전하기를 원합니다.
그러므로 그들은 안전하기를 원한다.

그래서 그들은 천국에 갈 것입니다.

(4)
다음과 같은 존재들을 불쌍히 여긴다.
약자. 소외된 존재입니다. 곤경에 처해 있습니다.

그들을 불쌍히 여긴다.
그들을 불쌍히 여긴다. "불쌍히 여기고 구하라.

그들의 우월성을 확인하라.
그들은 자존심을 높이고 싶어합니다.
그래서 일어서는 것입니다.

(5)
정착 집단 내에서 주변 사람들의 기분을 좋게 유지하고자 합니다.
그들은 스스로 정착 집단에 남아 있기를 원합니다.
그들은 정착 집단에서 쫓겨나는 것을 막고 싶어합니다.
그들은 자신의 안전 지대에 머물기를 원합니다.

이를 달성하려면 다음을 수행해야 합니다.
그룹 내에서 서로가 생존할 수 있도록 돕습니다.
다음을 방지합니다.
정착 그룹에서 배척당하는 것.
사람들 사이에서 다음과 같은 일이 발생하지 않도록 합니다.
다른 사람에게 제공한 서비스를 의무적으로 반환합니다. 선물.

(6)
다음과 같은 행위를 하고자 하는 경우.
사회적 존경의 행위.
따라서 자신의 명성을 높이는 행위.
그렇게 함으로써 자신의 지위에서 이점을 얻으려는 행위.

(7)
모바일 라이프 스타일.
같은 가치를 가진 사람들 사이에서만 서로 돕는다.
가치관이 다르면 다른 사람이나 서로를 공격합니다.
예를 들어, 종교적 또는 종파적 차이.

(2008년 9월 최초 발표, 2020년 7월)

겉으로 보이는 선함을 선호합니다.

위선을 선호합니다.
깨끗하다고 주장.

추악한 본성을 은폐.

자신의 존재를 미화하기 위해.
외모를 개선하기 위해.
화장을하기 위해.
청결과 이상을 고집하기 위해.
천국에 가고 싶어합니다.

이러한 청결과 이상은 현실에서 달성하기 불가능합니다.
이것은 다음과 같은 이유 때문입니다.
인간의 추악한 본성.

예를 들어, 그러한 장점과 이상은 다음과 같습니다: "인권 존중.
인권 존중, 성차별 반대. "인권 존중, 성 차별 반대, 인종 차별 반대. 인종 차별 반대.

사실, 그 반대 만합니다.
실현될 가능성은 거의 없습니다.

(2008년 9월 최초 게시, 2020년 7월)

생명체 혐오자. 인간 혐오.

생명체를 싫어하는 생각. 인간 혐오 사상.

생명체 혐오 이데올로기.
다음과 같은 내용입니다.
생명체에 대한 혐오. 그 생각의 내용을 주장합니다.
생물의 본질에 대해 부정적인 의견이나 느낌을 갖는 것.

인간 혐오 사상.
다음과 같은 내용입니다.
인간을 싫어한다. 그 생각의 내용을 주장하는 것.
인간의 본성에 대해 부정적인 평가나 느낌을 갖는 것.

인간은 일종의 생명체입니다.
인간 혐오라는 개념은 생명체 혐오라는 개념의 일부입니다.

(2021년 5월에 처음 게시되었습니다.)

인간 혐오자. 그는 무엇이 되고 싶습니까?

저는 이렇게 생각합니다.
"인류, 남성과 여성은 좋지 않다."

저는 인류, 남성과 여성이 싫어요.

나는 인간으로 태어나지 못한 실패자입니다.
나는 인생에 태어나지 못한 실패자입니다.
나는 나 자신에 대해 다음과 같이 생각합니다.
"나는 좋지 않다."

나는 이것보다 더 나은 존재가 되고 싶다.
"비생명체."

(2008년 9월 초판 발행, 2020년 7월.

인간을 싫어하는 사람. 그의 생활 방식.

나는 사람을 좋아하지 않습니다.
예를 들어 다음을 추천합니다.
"사회적 철수."
"가능한 한 적은 수의 다른 사람들을 만나십시오."

인간 상호 작용을 최소화하는 방법.
그들은 무엇입니까?
그것은 투자자의 삶입니다.
그는 타락한 인간 존재를 참습니다.
그는 잠시 동안 일합니다.
그는 투자합니다.
그는 돈을 저축합니다.

그는 일종의 생명체입니다.
그는 어떻게든 살아남아야 합니다.
그는 다음을 달성해야합니다.
"사회 서비스에 대한 접근."

그는 그것에 대한 대가 만 지불합니다.

그는 자신이 좋아하지 않는 사람에게 필요한 대가를 지불 할 것입니다.
그러면 그 사람은 침묵하게 될 것입니다.
그는 개인적인 접촉을 하지 않습니다.
그는 이렇게 생각합니다:
"사치는 삶의 의미 있는 부분이 아니다."

(2008년 9월 최초 발표, 2020년 7월)

혐오감. 그의 삶의 목적.

나는 사람을 좋아하지 않습니다.
예를 들어 다음을 권장합니다.

혐오감. 그는 다음과 같은 살아있는 것의 목적을 가져야합니다: "혐오감."

예를 들어, 살아있는 것에서의 그의 목적은 다음과 같아야합니다.
사회적 진실 추구. 문화적 후손으로서 후손을 위해 그 추구 결과를 보존하는 것.
그는 온라인에서 인간 관찰을 합니다.
그는 인류의 어두운 면을 포함하여 인류에 대한 진실을 찾습니다.
그리고 그 진실이 밝혀지는 대로 전 세계와 공유합니다.

그리고 그는 이렇게 말합니다.
"생명체와 인류에 대한 복수."

그 결과 그는 인간 사회에서 추종자가 없을 것입니다.
그것은 완전히 고독한 투쟁이됩니다.
그는 사회적으로 고립됩니다.

그는 돌볼 다른 사람이 없을 것입니다.
그는 자신이 주장하는 것에 대한 두려움이 없을 것입니다.
그는 사회적으로 무적이됩니다.

(2008년 9월 최초 발표, 2020년 7월)

사람을 싫어하는 사람. 사회적 진실에 가까워집니다. 그것을하는 방법.

그러한 사회적 진실에 더 가까이 다가가는 방법.
그것은 무엇입니까?
"그의 생각에 그는 그러한 세균에 감염되어야한다는 것입니다."
"그리고 그는 자신의 생각에서 그들에 대한 면역력을 만들어야합니다."

그것은 다음과 같은 생각과 접촉하는 것입니다.
(1) 방대하다.
(2) 그 내용이 잡다하다.
(3) 그 내용이 서로 모순된다.

그는 그 중에서 스스로 다음과 같은 내용을 발견합니다.

그는 그 안에서 다음과 같은 내용을 스스로 발견한다. 그 내용은 인간 사회의 다양한 현상을 성공적으로 설명할 수 있는 능력을 가지고 있다.

(2008년 9월 초판 발행, 2020년 7월 개정판 발행).

혐오. 사회적 진실에 접근. 그 태도.

그런 사회적 진실에 더 가까이 다가가기 위해서. 그러기 위해서는 어떤 마음가짐이 필요하다.
그것은 다음과 같습니다.

(가) 태도.
(A-1) 다음을 채택한다.
정직하라.
자연스럽다. 자연스러워라.

(A-2) 다음을 피하십시오.
자신에게 좋은 것. 관심사. 관심사를 강조하세요.
인위적인 것. 조작. 조작.
불의.

(B) 관점.
(B-1) 다음을 채택한다.
공평해야 한다.
객관적이어야 한다.
냉정해야 한다.
다면적이어야 한다.
조감도를 확보한다.
새롭다.

(B-2) 다음을 피하십시오.

왜곡.
편견.

특히 다음 사항을 염두에 두는 것이 중요합니다.

다음을 피하십시오.
(1) 자기 보호. 자신과 타인에 대한 관심 끌기. 자신의 이익 확대. 이러한 목표를 달성하기 위해.
(2) 이를 달성하기 위해 다음을 수행합니다.
(2-1) 사회에 대한 적응을 우선시합니다.
(2-2) 사람과 사회에 아부한다. 사람과 사회에 아부하기.
(2-3) 사람과 사회가 가진 편향된 가치관. 그들에 물들기 위해.
(2-4) 결과적으로 자신의 생각을 인위적으로 왜곡합니다.
(2-5) 결과적으로 다음과 같은 내용을 잃게 됩니다.
관점의 공정성. 태도의 정직성.

(2008년 9월 초판 발행, 2020년 7월 개정판 발행).

여성이 지배하는 사회에서 사회 연구자의 무능력.

여성이 지배하는 사회에서 사회 연구자의 무능력.
예시. 일본 사회학자의 무능력.
그 원인은 다음과 같습니다.

1.
사회 연구자. 그들 자신의 심리적 경향.
(1)
지나친 자기 보호.
자기 보존을 우선시하는 연구만 수행한다. 연구를 수행할 때 사회적 진실을 주장하기보다 상사에게 아첨하고 발견하는 것을 우선시합니다. 상사를 기쁘게 하는 연구만 수행한다. 상급자가 바뀔 때마다 무의식적으로 새로운 상급자의 뜻에 맞추기 위해 주장의 내용을 크게 왜곡합니다. 상사의 정책을 비판하는 연구 출판물을 자체적으로 규제하

고 사회적으로 삭제합니다.
자신의 안위를 지나치게 우선시하는 경우. 지나친 퇴행적 성향. 실패에 대한 철저한 두려움. 권위 있는 선례를 베끼고 해석하는 데만 몰두하는 경우. 안전을 우선시하는 사고방식에 따라 미지의 위험과 참신함으로 가득 찬 탐색적 연구를 수행하지 않습니다. 따라서 선례를 따르고 선례를 개선하는 연구만 수행할 수 있습니다.
자신이 소속된 학교, 회사, 관공서, 커뮤니티 등과의 소속감을 유지하는 데 지나치게 우선순위를 두어 안정된 집단으로 인식합니다. 자신이 속한 정착 집단에서 퇴출될 수 있는 연구를 철저하게 피하는 경우. 이는 연구 내용을 결정할 자유를 크게 제한합니다. 이러한 이유로 사회적 진실을 너무 급진적으로 해명하는 것을 싫어합니다.
(2)
조화와 순응을 지나치게 강조한다.
주변 사람들의 뜻과 사회 전체의 뜻에 부합하는 연구만 수행합니다. 조화와 동조를 방해하는 이의를 제출하는 것을 철저히 피한다. 이의 제기를 제출한 자를 합의된 연구자 그룹에서 제명한다. 연구 과정에서 개인의 행동의 자유를 크게 제한하는 행위. 연구 진행 과정에서 상호 통제, 상호 감시, 상호 검열이 지나치다.
최신 트렌드에 부합하는 연구만 허용한다. 주류에 부합하는 연구만 합니다.
(3)
지나치게 자기중심적이다.
너무 허영심이 많다. 긍정적인 관심을 받는 것에 지나치게 우선순위를 두는 경우. 창피함을 너무 두려워하는 경우. 창피를 당하는 것에 대한 두려움이 너무 커서 화려하고 아름답고 표면적으로 효과적인 외부 효과에 대해 너무 많이 연구합니다. 너무 겸손해서 사회적 진실을 밝히는 것을 소홀히 하는 경우.
너무 교만함. 너무 오만함. 폭압적인 통치를 지나치게 강조하는 경우. 하위 계급에 대한 끊임없는 연구 폭압. 그들이 할 수있는 유일한 일은 열등한 사람들을 자신에게 노예로 만드는 것입니다. 할 수있는 유일한 일은 부하 직원이 자신의 의지에 반하는 연구를하는 것을 금지하는 것입니다. 이렇게 할 수있는 유일한 방법은 자신의 의지에 반하는 연구를 수행하는 부하 직원을 대우하거나 추방하는 것입니다.
(4)
온실 지향성이 너무 강하다.
안전하고 편안하고 쉬운 연구만 하려고 합니다. 위험한 작업, 힘든 노동, 더러운 작업이 수반되는 연구는 부하 직원과 외부인에게 떠넘깁니다. 결과적으로 그들은 실제 사회 현실과 접촉 할 기회를 잃게됩니다.
(5)

너무 폐쇄적이다. 너무 폐쇄적이고 너무 많이 은폐합니다.
연구는 부서 내에서 또는 회사와 밀접한 관계에 있는 사람들에 의해서만 수행됩니다. 연구 수행 방식에 외부의 신선한 공기가 부족합니다.
연구자에게 불편한 진실에 대해 외부에 알리지 않는 데 너무 많은 관심을 기울입니다. 내부 고발 연구를 수행할 수 없다.
(6)
지나친 질투심.
자신의 연구를 잘 수행한 주변 사람들을 질투하여 고의적으로 연구 진행을 방해하고 미래의 연구 씨앗을 짓밟습니다.
(7)
연구 대상과의 일체감이나 융합감이 너무 강하다.
연구 대상에 대해 객관적인 태도를 취하지 못하는 경우. 연구 대상에 대해 지나치게 공감하거나 동정하는 경우. 연구 대상에 대한 과학적 태도가 없는 경우. 연구 대상을 애완 동물로 간주합니다. 연구의 관점이 근본적으로 비과학적이다. 연구자가 기존의 과학적 연구를 모방할 수는 있지만, 과학적 연구 자체를 수행할 수는 없습니다.

2.
사회 자체의 특성.
사회는 내부 정보에 대한 비밀이 너무 많습니다.
사회 연구를 수행하기 위해 확보해야 하는 모든 증거는 오프 레코드로 간주되며 사실상 금지되어 있습니다.

(2022년 5월에 처음 발표되었습니다.)

남성 중심 사회에서 사회 연구자들의 무능함.

남성은 모바일 라이프스타일의 채택을 통해 남성성을 지배하고 여성성을 억압하는 데 성공했습니다.
하지만.
그들은 여성에 대한 강하고 무의식적인 잠재적 두려움을 가지고 있습니다.
그들은 정신적으로 여성의 우월성을 인정할 수 없습니다.
그들은 여성이 지배하는 사회의 존재를 정신적으로 인식하지 못합니다.

가축의 사육과 도축이 생활의 필수품인 이동식 생활 방식을 채택하고 있습니다.
그들은 인간의 존재를 가축의 존재와 뚜렷하게 구분하여 생각할 수 있습니다.
그들은 인간의 존재를 다른 생명체의 존재와 뚜렷하게 구별하여 생각할 수 있습니다.
그들은 정신적으로 인간을 생물의 구성원으로 간주 할 수 없습니다.
그들은 정신적으로 생물의 본질이 인간의 본질을 포함하는 것으로 생각할 수 없습니다.
그들은 인간과 생물에 공통된 사회적 가치에 대한 감각을 정신적으로 파악할 수 없습니다.
그 결과.
그들에게는 생물 사회와 인간 사회를 파악하는 관점에서 돌이킬 수없는 왜곡이 항상 발생합니다.
결과.
객관성, 논리, 과학 및 분석이 가능하다는 사실에도 불구하고.
그들은 생물 사회와 인간 사회를 파악하는 데 지속적이고 영구적으로 무능해집니다.

(2022년 5월 초판 발행)

생물의 심리. 그 광채. 그것의 어둠.

생물이 공통적으로 가지고 있는 심리. 생물이 공통적으로 가지고 있는 의지.

생물이 공통적으로 가지고 있는 심리. 생물이 공통적으로 가지고 있는 의지.
그것은 다음과 같습니다.

(가) 기본 심리.
(1) 뿌리.

살고 싶다.

(2) 본능적 본성. 그것의 불가항력.
왜 살고 싶은가?
그건 잘 모르겠습니다.
나도 모르게 자연스럽게 그렇게 생각하게 됩니다.
나는 자연스럽게 그렇게 생각하는 경향이 있습니다.
어떻게 꺼야 할지 모르겠어요.
그것은 생물의 본능입니다.

(3) 내 존재의 보존.
나는 나 자신을 영속시키고 싶다.
나는 내 생명을 지키고 싶다.
나는 건강하고 싶다.
나는 내 자손을 원한다.

(4) 내 존재의 확장.
나는 나 자신을 확장하고 싶다.
나는 내 자손을 많이 낳고 싶다.
나는 내 자손을 보편적으로 퍼뜨리고 싶다.
나는 성공하고 싶다.
나는 다른 사람들에게 인정받고 싶다.
나는 다른 사람들을 행복하게 만들고 싶다.

(5) 생활 수단의 획득.
(5-1) 자기 노력.
나는 내 능력을 향상시키고 싶다.
나는 더 나은 몸매가 되고 싶다.

(5-2) 나를 도와줄 타인의 획득.
나는 누군가가 나를 도와주기를 원한다.
나는 나를 이해하는 사람을 원한다.
나는 친구를 원한다.
나는 의지할 수 있는 사람을 원한다.

(나) 생물의 심리. 주기.
아래 (1)에서 아래 (4)까지 순환합니다.

(1) 생존 환경에 직면. 현실과의 대면. 그 심각성. 경험. 그 깨달음.

삶은 힘들다.
살기가 어렵습니다.
살기가 어렵습니다.
살기가 어렵습니다.

(2) 부정적인 심리학의 세대.
나는 삶을 포기하고 싶다.
나는 삶을 멈추고 싶다.
나는 삶에서 벗어나고 싶다.
죽고 싶다.

(3) 삶에 대한 재각성.
나는 죽는 것이 두렵다.
나는 죽고 싶지 않다.
나는 지금 당장은 살 것이다.
내일은 어떻게든 살 것이다.

(4) 긍정적 심리의 발생.
(4-1) 삶에 대한 긍정.
산다는 것은 그 자체로 좋은 일이다.

(4-2) 미래에 대한 희망.
내일은 좋을 것이다. 내일을 희망합시다.
삶에 희망을 갖자.
인생에 희망을 가지십시오.

(4-3) 기본 심리의 실현. 그 사건의 발생. 그 만족의 발생.
나는 살아있어서 행복하다.
나는 충만하다.
나는 살아있어서 행복하다.
인생은 좋다.

(2020년 8월 최초 게시)

살아있는 것. 인간. 자신의 일생을 빛으로 채우는 방법.

생명체와 인간의 본질은 어둠입니다.
생명체와 인간은 자신의 어둠을 불편하게 느낍니다. 생명체와 인간은 자신의 어둠에 대항하기 위해 광명을 간절히 원합니다. 생명체와 인간은 자신의 삶을 빛으로 채우려고 노력합니다. 생명체는 본질적으로 빛을 갈망합니다.
생명체와 인간에게 어둠을 깨닫는 것은 쉽고 편안합니다. 생명체와 인간에게 광명의 실현은 고통스럽고 어렵습니다.
생명체와 인간에게 어둠의 실현 가능성은 큽니다. 생명체와 인간에게 광명의 실현 가능성은 드뭅니다.
생명체와 인간에게 어둠의 실현과 지속은 일상적이고 정상적인 일입니다. 생명체와 인간에게 광명의 실현과 지속은 순간적입니다.
생물과 인간은 종교와 이상과 같은 광명을 끊임없이 추구합니다. 다음과 같은 내용입니다.
그들 자신의 본성이 어둡다는 것. 그들 자신의 일상이 계속 어둡다는 사실. 위의 내용과는 반대입니다.
생물과 인간은 다음 (1)의 존재를 가정하지 않으면 다음 (2)의 상태에 빠지게됩니다.
(1)
절대적 또는 최고의 권위. 예시. 종교의 신. 신격화되고 이상적인 추구자 또는 지도자.
그들의 존재. 전 세계의 생명체와 사람들을 지속적으로 감시하고 통제하는 존재.
(2)
자발적으로 빛나는 성격의 행동을 취할 수 없음.
어두운 행동의 끝없는 반복.

살아있는 것. 인간. 자신의 삶을 광채로 채우는 방법. 그것은 무엇입니까?
살아있는 것. 인간. 그들의 광채의 측면. 어떻게 일생 동안 빛을 찾을 수 있을까요? 생명체와 인간이 광채를 찾을 수 있는 최고의 노하우와 방법을 소개합니다. 그 내용은 다음과 같습니다.

////

(1)
생존 가능성. 생물의 생존에 긍정적인 것들. 그들은 광휘로 이어집니다.
생활의 어려움. 죽음. 생물의 생존에 부정적인 것. 어둠으로 이어집니다.

생명이 살기 쉬워지면 광명을 느낍니다.
광명을 얻으려면 생활의 편안함을 추구해야 합니다.

(2)
생명체. 자신의 자식들. 자신의 자손. 자신의 후계자. 그들의 존재. 그들은 광채로 이어집니다.
자녀가없는 것. 후계자의 부재. 어둠으로 이어집니다.
생명체는 자신의 자식, 자손, 후계자가 있을 때 빛을 느낍니다.
광명을 얻으려면 자신의 자녀, 자손 및 후계자를 생성하고 양육해야 합니다.

(3)
동맹. 지지. 같은 마음. 그들은 광채로 이어집니다.
적. 라이벌. 무관심. 냉담한 방관자. 그들은 어둠으로 이어집니다.
생명체는 아군이나 같은 생각을 가진 사람들과 함께 있을 때 빛을 느낍니다. 생명체는 지지를 받으면 빛을 느낍니다.
빛을 발하기 위해서는 동맹과 지지를 얻어야 합니다.

(4)
빛. 밝은 지역. 안전한 영역. 문제를 해결하는 방법을 알고 있는 영역. 정확한 예측과 예측이 있는 영역. 밝음으로 이어집니다.
어둠. 어두운 영역. 알려지지 않은 위험한 영역. 위험한 영역. 해결책이 알려지지 않았거나 존재하지 않는 영역. 정확한 예측이나 예측이 없는 영역. 어둠으로 이어집니다.
생명체는 안전하고 조명이 밝은 영역에 있을 때 빛을 느낍니다. 생명체는 새로운 해결책을 발견하고 발명하거나 문제를 해결하는 방법을 이미 알고 있을 때 빛을 느낍니다. 생명체는 정확한 예측이나 예보가 있을 때 빛을 느낍니다.
빛을 발하려면 밝고 안전한 곳에 있어야 합니다. 빛을 발하려면 해결책이 있어야 합니다. 빛을 발하려면 정확한 예측과 예측이 필요합니다.

(5)
성공. 성취. 빛을 발합니다.
실패. 비성취. 성취 부족. 어둠으로 이어집니다.
생명체는 성공하고 성취할 때 빛을 느낍니다. 생명체는 과업의 난이도가 높을수록 성공하고 성취할수록 더 많은 빛을 느낍니다.
광채를 얻으려면 성공하고 성취해야 합니다.

(6)

당신이 좋아하는 것. 하고 싶은 일. 이것이 광휘로 이어집니다.
당신이 싫어하는 것들. 당신이 좋아하지 않는 것들. 어둠으로 이어집니다.
생명체는 자신이 좋아하고 하고 싶은 일을 할 때 빛을 느낍니다.
광명을 얻으려면 좋아하는 일과 하고 싶은 일을 하십시오.

(7)
유능함. 우월성. 힘. 그들은 광채로 이어집니다.
무능력. 열등감. 약점. 어둠으로 이어집니다.
생명체가 유능하고 강하고 지배적이 될 때 빛을 느낍니다.
광명을 얻으려면 유능하고 강하고 지배적이어야합니다.

(8)
유쾌한 감각. 편안함. 광채로 이어집니다.
불편함. 그들은 어둠으로 이어집니다.
생물이 쾌적할 때, 그것은 광채를 느낍니다. 생명이 편안하면 광명을 느낍니다.
광명을 얻기 위해서는 즐거운 감정과 편안함이 필요합니다.
한 생물에게 유쾌한 것은 종종 다른 생물에게는 불쾌합니다.

(9)
긍정성. 긍정. 그들은 광채로 이어집니다.
부정. 뒤돌아보기. 어둠으로 이어집니다.
생명체는 긍정적이고 미래 지향적일 때 빛을 발합니다.
광채를 얻으려면 긍정적이고 미래 지향적이어야합니다.

(10)
정렬하다. 그것은 광채로 이어집니다.
다르다는 것. 그것은 어둠으로 이어집니다.
생명체는 일치할 때 광채를 느낍니다. 생명체는 동의나 합의가 있을 때 빛을 느낍니다.
광채를 얻는 유일한 방법은 동의 또는 합의를 얻는 것입니다.

(11)
따뜻함. 그것은 광채로 이어집니다.
차가움. 차갑다. 뜨겁다. 어둠으로 이어집니다.
생물이 따뜻하면 빛을 느낍니다. 생물이 뜨거우면 강한 빛을 느낍니다.
빛을 내기 위해서는 따뜻한 기후에서 살아야 합니다.

(12)
섹스. 클라이맥스. 그들은 광채로 이어집니다.
이성에 의해 거부당하는 것. 그들은 어둠으로 이어집니다.
생명체는 자신이 선택하고 좋아하는 이성과의 섹스의 절정에서 광채를 느낍니다.
광채를 얻기 위해서는 자신이 선택하고 좋아하는 이성과의 섹스를 통해 절정에 이르러야 합니다.

(13)
높은 생활 수준. 음식, 의복, 쉼터가 충분합니다. 그들은 광채로 이어집니다.
낮은 생활 수준. 음식, 의복, 쉼터가 부족합니다. 어둠으로 이어집니다.
생활 수준이 높고 의식주가 충분할 때 생명체는 빛을 느낍니다.
광명을 얻으려면 높은 생활 수준과 충분한 의식주가 필요합니다.

(14)
좋은 일. 생물의 생존에 긍정적인 일을 하는 것. 생물의 생존을 돕는다. 빛을 발합니다. 생물이 이런 일을 할 때 빛을 느낍니다.
나쁜 일들. 생물의 생존에 부정적인 일을 하는 것. 생물의 생존을 방해하는 것. 생명을 죽이는 것. 어둠으로 이어집니다. 생명이 그런 일을 할 때 어둠을 느낍니다.
광명을 얻으려면 생물의 생존에 긍정적인 일을 하거나 생명이 생존하는 데 도움이 되는 일을 해야 합니다.

(15)
문제가 없는 상태. 그것은 광명으로 이어집니다.
문제가 있습니다. 그것은 어둠으로 이어집니다.
인생이 문제를 해결할 때 긍정적 인 광명의 세계로 들어갈 수 있습니다.
광명을 얻으려면 문제를 해결하십시오.

(16)
웃음. 행복. 즐거움. 그들은 광채로 이어집니다.
분노. 슬픔. 불행. 그들은 어둠으로 이어집니다.
생명이 웃을 때, 그것은 광명을 느낍니다. 생명이 행복하면 광명을 느낍니다. 생명체는 즐거움이 있을 때 광명을 느낍니다.
광명을 얻으려면 웃고, 즐기고, 행복을 붙잡는 것을 잊지 마십시오.

(17)

약속. 희망. 희망은 광채로 이어집니다.
미래 부족. 절망. 어둠으로 이어집니다.
생명체는 미래가 있을 때 빛을 느낍니다. 희망이 있을 때 생명은 광채를 느낍니다.
광채를 얻기 위해서는 미래와 희망이 있어야 합니다.

(18)
완성하다. 실현하다. 어떤 일을 완수하다. 그들은 광채로 이어집니다.
일을 미완성으로 남기다. 깨닫지 못함. 과제를 완료하지 못함. 어둠으로 이어집니다.
생명이 완성되고, 깨달아지고, 비워지면 빛을 느낍니다.
광명을 얻으려면 과제를 완성하고, 깨닫고, 비워야 합니다.

(19)
욕망의 성취. 욕망은 광명으로 이어집니다.
충족되지 않은 욕망. 어둠으로 이어집니다.
생명체는 욕망이 이루어졌거나 이루어지려고 할 때 광명을 느낍니다.
광명을 얻기 위해서는 욕망을 성취해야 합니다.

(20)
선택받기 위해. 인정받기. 이것이 광명으로 이어집니다.
선택받지 못함. 인정받지 못함. 어둠으로 이어집니다.
생명체는 선택받을 때 빛을 느낍니다. 생명체는 인정받을 때 빛을 느낍니다.
광명을 얻기 위해서는 선택받고 인정받아야 합니다.

(21)
긍정적인 방식으로 주목받기 위해. 인기를 얻는다. 다른 사람에게 필요하기. 수요가 있다. 성공한 사람이 되기 위해. 돈을 벌기 위해. 수출을 초과하는 것. 재정적으로 흑자가 되려면. 재정적으로 생존 할 수 있습니다. 생명체는 자신의 능력을 확인할 수 있어야합니다. 그럴 때 생명체는 빛을 느낍니다. 그것은 광명으로 이어집니다.
광명을 얻으려면 긍정적인 방식으로 주목받고, 인기가 있고, 다른 사람에게 필요하고, 수요가 있고, 성공하고, 돈을 벌고, 수출이 초과하고, 재정적으로 흑자가 나고, 재정적으로 먹고 살 수 있고, 자신의 능력을 확인할 수 있어야합니다.

(22)
영토 또는 이권을 차지하다. 그들은 광휘로 이어집니다.
영토나 이권을 얻지 못하거나 잃는 것. 그들은 어둠으로 이어집니다.

광채를 얻으려면 영토 또는 이익을 차지하십시오.

(23)
조화. 그것은 광채로 이어집니다.
부조화. 그것은 어둠으로 이어집니다.
생물이 조화를 이루면 광명을 얻기가 쉽습니다. 생명체는 자신의 의견과 정책이 주변 환경과 조화를 이룰 때 광명을 얻을 가능성이 더 높습니다.
생명체는 자신의 의견과 정책이 주변 사람들과 조화를 이룰 때 빛을 발할 가능성이 더 높습니다.
생명체는 자신의 의견과 정책이 주변 사람들을 설득할 수 있을 때 빛을 발할 가능성이 높습니다.
광명을 얻기 위해서는 조화를 중시하고 주변 사람들을 설득할 수 있는 의견과 정책을 견지해야 합니다.

(24)
자연스러움. 밝음으로 이어집니다.
부자연스러움. 조작성. 그것은 어둠으로 이어집니다.
광채를 얻으려면 자연스럽게 행동하십시오.

(25)
건강해지려면. 건강하다. 다치지 않는 것. 그들은 광명으로 이어집니다.
아프다. 에너지 부족. 상처를 입었습니다. 어둠으로 이어집니다.
광명을 얻으려면 건강하고 활기차고 상처를 입지 않도록 노력해야 합니다.
광명을 얻으려면 질병과 상처를 치유해야 합니다.

(26)
이완. 그것은 광명으로 이어집니다.
긴장. 스트레스. 어둠으로 이어집니다.
밝음을 얻으려면 긴장을 풀 수 있어야 합니다.

(27)
리더를 위해.
당신을 따르는 다른 사람들이 있을 때 광명을 얻기가 쉽습니다.
아무도 당신을 따르지 않으면 광명을 얻을 수 없습니다.
리더가 광명을 얻으려면 다른 사람들이 그를 따를 수 있도록 주도권을 보여 주어야합니다.
추종자를 위해.

자신의 의견이 리더의 의견과 일치 할 때 광채를 얻기가 쉽습니다.
리더의 의견에 동의하지 않으면 광채를 얻지 못합니다.
팔로워가 광명을 얻으려면 자신과 의견이 일치하는 리더를 찾아서 그를 따라야 합니다.

(28)
생물이 약하면 광명을 얻기가 어렵다. 생물이 사물을 숨기면 광명을 얻기가 어렵다. 생명이 미움을 드러내면 광명을 얻기가 어렵다. 생명이 다른 생물을 죽이거나 다치게 하면 광명을 얻기가 어렵습니다. 생명이 부정적일 때 광명을 얻기가 어렵습니다.
그러나 때때로 생명체는 그들을 계속 억압하는 것을 견딜 수 없습니다.
일련의 일이 잘못되어 스트레스가 쌓이는 것입니다. 주변 사람들의 압력과 해로움으로 인한 스트레스의 축적. 자신의 어두운 행동에 대한 불편 함과 후회.
생명체는 이러한 부정적인 내면의 진실을 외부 세계로 토해내야 합니다.
생명체와 인간은 그렇게 함으로써 내면의 스트레스, 갈등, 상처를 치유할 수 있습니다.
신뢰할 수 있는 사람에게 비밀 상담 또는 고백.
예시. 종교 지도자에게 고해성사. 상담사에게 고백하기. 배우자, 부모 또는 자녀에게 고백. 친구에게 고백.
고민을 털어놓을 수 있을 만큼 다른 사람과 신뢰 관계를 구축했을 때 인생은 더 밝아질 가능성이 높습니다.
항상 동일한 입력 자극에 대해 동일한 출력을 뱉어내도록 노력하세요. 이것이 신뢰의 원천입니다.
신뢰가 있을 때 생명체는 빛을 발할 가능성이 높습니다.
빛을 발하기 위해서는 신뢰가 있어야 합니다.
내면의 스트레스, 갈등, 상처가 치유될 때 생명체는 빛을 발할 가능성이 높아집니다.
광채를 얻으려면 다음과 같이 하세요. 신뢰할 수 있는 사람에게 자신의 문제를 고백하고 토론하세요. 이것은 내면의 스트레스, 갈등 및 상처를 치유하는 데 도움이 될 것입니다.

////

종교와 이상은 우리에게 생명체의 광채를 보여주는 아이디어와 의식입니다. 종교의 기도는 인생의 광채 추구를 보여줍니다.
광명의 세계는 생명체의 천국입니다. 이 세계에서 생명체는 마음속

깊은 곳에서부터 휴식을 취하고 즐거움에 몰입할 수 있습니다.

시각이 없는 생명체. 시력이 없는 생명체. 시력을 잃은 생명체. 그들은 광명을 직접적으로 알지 못하지만 그에 상응하는 대체 감각을 가지고 있다고 생각됩니다.

(2021년 11월 첫 출간.)

자신의 삶을 빛으로 바꾸기 위해.

생명체는 자신의 삶을 빛으로 바꾸고 싶어 합니다.
이를 위해 생명체는 다음과 같은 행위를 할 수 있습니다.

생명체에 대한 규정을 준수합니다.

살아있는 것에 대한 규정. 그것에 대한 적응을 실현하십시오.
생물에 대한 규정. 그것에 대한 적응을 구현합니다.

그 깨달음의 경험을 갖는 것. 그것에 성공하는 것.

예시.
주변 사람들에게 기여하기.
주변 사람들에게 인정받는 것.
이런 식으로 다른 사람들로부터 자신을 이해하게 됩니다.

예시.
자신의 자손이 많다.
자신의 자손을 널리 퍼뜨리기 위해.
자신의 자손이 번영하는 것을 보는 것.

그러한 경험을 얻기 위해 열심히 일할 수 있다.

자신의 목숨을 걸고 있는 대상.
자신의 목숨을 걸고 있는 대상.

그 대상을 명확하게 표현할 수 있어야 합니다.
그 대상을 얻을 수 있어야 합니다.

마침내 다음을 실현할 수 있어야합니다.

생명체에 대한 규제. 그것에 대한 적응. 그것의 실현.
생명체에 대한 규정. 그것에 대한 적응. 그것의 구체화.

그 깨달음으로 자신의 하루를 요약합니다.
그 깨달음으로 하루를 마무리하는 것.

그 깨달음으로 자신의 삶을 요약하는 것.
그 깨달음으로 자신의 삶을 마무리하는 것.

(2020년 8월 최초 게시)

살아있는 것의 바톤. 생물의 릴레이. 생물의 운명.

생명체는 번식한다.
생명은 구세대와 신세대 사이에서 전환됩니다.
그것은 한 세대에서 다음 세대로 생명의 바톤을 넘기는 형태로 이루어집니다.
이전 세대가 다음 세대에 생명의 바톤을 넘기는 데 성공했다고 가정해 봅시다.
그러면 이전 세대는 안도하고 늙어 죽게 됩니다.

다음과 같이 표현할 수 있습니다.
////
생명의 상속.
생명의 릴레이.
////

다음 (1)은 다음 (2)를 가능하게 합니다.
다음 (1)을 통해 다음 (3)을 달성할 수 있습니다.
(1) 살아있는 것.

(2-1) 생명의 릴레이를 수행합니다.
(2-2) 성공적인 생명 릴레이.
(3) 자신의 삶을 콘텐츠로 가득 채우는 것. 그 실현.

다음 행동 중 하나 인 행동 유형입니다.
생명체에 대한 규정에 따라 생활합니다.

따라서 생명체는 아래 (4)의 내용으로 예정되어 있습니다.
(4-1) 태어나다. 죽는 것.
(4-2) 젊음을 유지할 수 없음. 젊음을 유지하지 못하는 것.

이것들은 생명체에게 필연적인 것들입니다.
아래 (5)와 같이 표현할 수 있습니다.
////
(5) 생물의 운명.
////
이들은 다음과 같은 유형입니다.
예외 없이 모든 생명체에 대해 생명체에 대한 규정을 시행합니다.

(2020년 8월 최초 게시.)

생명체에 대한 권리. 생물의 윤리. 생물의 운명.

(가) 생명체에 대한 권리.

생명체는 모두 생명체에 대한 규정에 따라 움직이려고 노력합니다.

////
다음 (1)은 다음 (2)를 가능하게 한다.
따라서 다음 (1)은 (3)을 가능하게 합니다.
(1) 살아있는 것.
(2) 생명체에 대한 규정에 따라 움직입니다.
(3-1) 행복. 그 실현.

(3-2) 밝은 삶을 살기 위해. 그것의 실현.

////
(1) 생물의 법칙에 따라 살기.
생명 자체가 위의 (1)을 선택하면.
각 생명체는 다음 (2)를 고려해야합니다.
(2) 다른 생물의 의지.
다른 생명체. 그들은 각 생명체 근처에 존재합니다.

////
아래 (1) 외에도 아래 (2)는 아래 (3)을 달성하고자 합니다.
또한 아래 (2)는 아래 (4)를 달성하고자 합니다.
(1) 생명체 자체.
(2) 다른 생명체.
(3) 생물에 대한 규정에 따라 움직이려고 하는 행위.
(4) 행복하기 위해. 더 밝은 삶을 살기 위해.

////
다음 (1)
아래 (2)를 수행할 때 다음 (5)의 태도가 필요합니다.

(5)
아래 (3)에서 다음 (4)에 대한 존중.

(1) 모든 생명체.
(2) 자신의 생명.
(3) 다른 사람의 생명.
(4-1) 살고자 하는 의지.
(4-2) 보내야 할 일생. 그 내용의 밝기.
(4-3) 생물의 규정에 따라 살 권리. 그것을 쉽게 실현할 권리.

다른 생명체는 다음과 같은 권리가 있습니다.
(1) 생명체에 관한 규정에 따라 살 권리.
(2) 생명체에 관한 규정에 따라 살 권리.
(3) 더 밝은 삶을 살 권리.

생명체는 서로가 서로를 어느 정도 고려해야 합니다.
아래 (7)과 같이 표현할 수 있습니다.

////
(7) 생명체에 대한 권리.
////

(B) 생명체 윤리.

////
생명체에 대한 권리.
예를 들어 다음 내용에 해당합니다.
아래 (3)에 대한 의식의 원형이다.
아래 (3)은 아래 (4)가 있기 때문에 존재한다.

(4)
아래 (1), 아래 (2)에서. 그것을 실현하기.
(1) 인간. 생물의 한 종류이다.
(2-1) 다른 사람들이 생존하기 쉽게 만드는 것.
(3-1) 인권 의식.

(2-2) 다른 식물과 동물의 생존을 촉진합니다.
(3-2) 환경 보호에 대한 인식

(2-3) 다른 동식물을 쉽게 죽이지 않는다.
(3-3) 살생을 통제할 필요성에 대한 인식.

////
다음 (1)은 아래 (4)에 대한 인식이 필요합니다.

(4)
다음 (2)는 자신뿐만 아니라 다음 (3)을 가지고 있습니다.
(1) 살아있는 것.
(2) 다른 생명체.
(3) 살려는 의지.
(3-1) 생명체에 대한 규정에 따라 살려는 의지.
(3-2) 행복하게 살려는 의지.
(3-3) 밝은 삶을 살려는 의지.

////
모든 생명체는 자신의 생명을 걸고 활동하고 있습니다.

따라서 다음 (1)과 다음 (2) 사이에 다음 (1)이 발생합니다.
자주 발생합니다.
(1) 서로 다른 생명체 사이에서 일어난다.
(2-1) 서로의 이익에 반한다.
(2-2) 따라서 서로를 죽인다.

예시. 인간이 살충제를 살포하는 것.
예. 바이러스에 의한 인간 감염과 인간 살해.

어떤 생물은 생물에 대한 규정에 따라 살 수 있습니다.
다른 생물은 생물에 대한 규정 밖에서 살 수밖에 없습니다.
이러한 사건은 자주 발생합니다.

한 생명체는 성공적인 생명 릴레이를 통해 번식 할 수 있습니다.
한편, 다른 생명체에게는 생명 릴레이가 제자리에서 끊어집니다.

한 생명체는 더 밝은 삶을 살 수 있습니다.
반면에 다른 생명체는 비참한 삶을 살 수 밖에 없습니다.

한 생명체는 풍요로운 삶을 살 수 있습니다.
다른 생명체는 가난한 삶을 살 수 밖에 없습니다.

이런 일이 자주 일어납니다. 불합리합니다.
이러한 불합리한 일의 발생 빈도는 본질적으로 동일합니다. 빈도가 적을수록 좋습니다.

////
생명체에는 다음과 같은 특성이 있습니다.
자신의 일생의 밝음. 극한까지 추구하는 본성.

생명체는 다음을 수행함으로써 이를 달성합니다.
생명체에 대한 규정에 따라 생활합니다.
그 생명체는 이런 식으로 행복 할 수 있습니다. 이것이 생물의 빛나는 본성입니다.

그렇게 함으로써 생명은 다른 생명체의 생명을 희생하고 그것을 디딤돌로 삼습니다.
이것이 바로 생물의 어두운 본성입니다.

생명에 필요한 자원이 한정되어 있기 때문입니다.

그러나 그것보다 더 많은 것이 있습니다.
다음 (1)은 다음 (3)의 행위를 면책으로 행합니다.
다음 (1)은 다음 (2)의 실현을 위해 면책특권을 가지고 행동합니다.
(1) 생명체.
(2-1) 자신의 쾌락 또는 사치.
(3-1) 다른 생명체를 굶겨 죽이는 행위.

(2-2) 자신의 밝은 삶.
(3-2) 다른 생물의 생명을 희생하는 것.

생명체는 기본적으로 다른 생명체를 돌보지 않습니다.
이것은 인간에게만 국한되지 않습니다.

생물이 살기 위해서는 다른 생물의 협력이 필요합니다.
생물은 혼자 살기 어렵습니다.
언뜻 보면 혼자 사는 것처럼 보입니다.
그러나 실제로는 다른 생명체로부터 도움을 받기도 합니다.
그것은 정상입니다.
그것은 자연스러운 일입니다.

예시. 양서류. 파충류. 그들은 알의 형태로 부모로부터 영양 지원을받습니다.
예시. 인간은 다른 생물의 몸을 먹습니다. 인간은 이런 식으로 영양 등을 얻습니다.

다음 (1)에는 다음 (3)이 필요합니다.
아래 (2)의 수행에 필요합니다.
필수적입니다.
(1) 생명체.
(2) 생명체 자체.
(3-1) 다른 생명체에 대한 배려.
(3-2) 다른 생명체에 대한 동정.

그러나 살아있는 것에는 어렵습니다.

////

다음 (1)은 분명합니다.
(1-1) 빛을 실현하는 생명체. 많을수록 좋다.
(1-2) 어둠 속에 가라앉은 생명체. 적을수록 좋다.

위의 (1)이 있기 때문에 아래 (2)의 실현은 자연스럽습니다.
(2-1) 밝음을 실현하는 생명체. 그 증가.
(2-2) 어둠 속에 가라앉은 생명체. 그 감소.

위의 (2)는 다음 (5)를 위해 가능한 한 많이 실현되어야 합니다.

(5)
(3)의 (3)에 대해서는 다음 (4)를 활성화합니다.
(3) 살아있는 것.
(4) 자신의 광채를 가지고 사는 것.

아래 (6)과 같이 표현할 수 있습니다.
////
(6) 생명체 윤리.
////

(다) 생물의 자기 모순. 생물의 운명.

생물의 윤리.
그것은 생물에게 필요합니다.
그러나 그 실현은 어렵다.

////
다음 (1)은 아래 (2)의 실현과 관련하여 아래 (3)의 상태입니다.
(1) 살아있는 것.
(2-1) 스스로 빛을 발하며 사는 것.
(3-1) 열심히 일하는 것.

(2-2) 다른 생명체의 광명을 실현하는 것.
(3-2-1) 고려하지 않음.
(3-2-2) 애초에 돌보는 능력이 부족합니다.

그것은 생물의 어두운 본성입니다.

////
다음 (1)은 다음 (4)의 행위를 수행합니다.
아래 (2)의 목적을 위해.
다음 (3)을 위해.

(1) 생명체.
(2) 자신의 삶의 광채를 실현하는 것.
(3) 다른 생물의 생명. 다른 생명체의 생명 그 자체.
(4) 면죄부를 가진 생명의 희생.

그것은 생물의 어두운 본성입니다.

////
언뜻 보기에 아래 (1)은 아래 (2)에서 실행되는 것처럼 보입니다.
그러나 사실 아래 (1)은 아래 (4)의 내용 위에 실행되고 있습니다.
아래 (3)의 목적을 위해.
(1) 생명체.
(2) 생명체의 윤리에 대한 관심. 이를 위해 높은 이상을 제시해야 합니다.
(3) 자신의 삶의 밝음. 자신의 삶의 가벼움. 그것의 실현.
(4) 자기 중심적 동기 부여.

그것은 생물의 어두운 본성입니다.

예.
높은 이상을 가진 인간에 의한 사회 운동. 성 차별에 대한 반대. 인종 차별 철폐.
예쁜 주장으로 끝나기 쉽습니다.

////
다음 (1)은 아래 (2)를 수행하려고 시도합니다.
따라서 다음 (1)은 (3)에 대해 다음 (4)가 됩니다.
(1) 살아있는 것.
(2) 자신의 삶의 광채. 그 실현.
(3) 자신의 삶의 어둠. 그것으로부터의 탈출.
(4) 그 실현의 어려움.

아래 (5)로 표현할 수 있습니다.
////

(5-1) 생물의 자기 모순.
(5-2) 생물의 운명.
////

////
다음 (라)는 생물이 해결해야 할 주요 문제입니다.
(D-1) 생명체에서 어둠을 제거하는 것.
(D-2) 생명의 밝음의 보편화.

생물체의 일종인 인간은 아직 위의 (라)를 조화시키지 못했습니다.

다음 (1)은 아래 (3)의 상태입니다.
아래 (2)의 경우.
(1) 살아있는 것.
(2) 살아 있는 상태. 그 지속성.
(3) 위의 (라)의 호환성. 영원히 불가능하다는 것.

(2020년 8월에 처음 게시되었습니다.)

살아있는 것의 의무. 살기 위해서.

////
아래 (1)의 경우.
아래 (2)는 아래 (3)입니다.
(1) 살아있는 것.
(2) 사는 행위.
(3)
근본적으로 번거롭다.
근본적으로 가혹하다.
근본적으로 어렵다.

그래도 생명체는 살아야 한다.

아래 (1)의 경우.

다음 (2)는 아래 (3)의 내용입니다.
(1) 살아있는 것.
(2) 살아가는 행위.
(3) 반드시 해야 한다.

아래 (4)로 표현할 수 있습니다.
////
(4) 생명체에 대한 의무.
////

(2020년 8월 최초 게시)

감정. 감정. 생명체 지원과의 관계.

감정. 감정.
생명 자체가 생명 유지를 위해 긍정적이거나 부정적인 것을 판단하고 반응하는 메커니즘.
다음 단계를 거칩니다.

(1)
환경 변화.
////
생물의 몸.
//
내부 환경.
외부 환경.
////

그것들의 탐지.

(2)
탐지 결과에 대한 인식.
- 무의식.
- 의식.

(3)
생명체에 대한 가치. 생명체 자체의 생명 유지에 미치는 영향. 그것의 평가. 그것의 가치.
- 플러스.
- 마이너스.

긍정적 인 것은 광도입니다. 그것은 즐거운 느낌을 만듭니다.
마이너스는 어둠입니다. 불편 함을 만듭니다.

예시.
안전. 긍정적 인 가치입니다.
위험. 음수 값입니다.

값의 특성.

=
- 큰.
- 작음.

=
- 안정적.
- 불안정.

=
- 증가.
- 감소.

=
- 임계값 초과.
- 임계값을 초과하지 않음.

(4)
생명체에 의한 응답.

=
- 행동하다. 공격. 방어.
- 행동하지 않음. 고요함.

＝
- 공격적.
- 수동적.

＝
- 표현적.
- 억압. 억압. 은폐.

예시.
//
쾌적한 감각. 생물 지원을위한 긍정적 인 환경 변화. 그들을 감지합니다.
불편함. 생명체 지원을 위한 부정적인 환경 변화. 그들의 탐지.
울음. 긍정적 인 표현. 환경 변화의 크기가 임계값을 초과합니다. 긍정적이든 부정적이든 모두 가능합니다. 예시. 기쁨으로 울음.
기뻐하다. 긍정적인 표현. 삶을 지탱하는 긍정적인 환경 변화가 일어날 때.
분노. 긍정적인 표현. 생명을 유지하는 부정적인 환경 변화가 발생할 때. 행동. 공격. 슬픔을 기반으로 합니다.
조용히 슬퍼하기. 수동적 억제. 부정적인 생명 유지 환경 변화. 행동 없음. 고요함.
즐거움. 긍정적 표현. 생명 유지를 위한 긍정적인 환경 변화가 일어날 때. 행동. 공격. 기쁨에 기반한 존재.
//

생명 유지에 더 민감할수록 생명체는 더 감정적입니다.
생명 유지에 더 둔감할수록 생명체는 더 감정적이지 않습니다.

생명 유지가 더 강조 될수록 생명체는 더 감정적이됩니다.
생명 유지를 소홀히 할수록 생명체는 더 감정이 없어집니다.

생명 유지에 대한 열정이 강할수록 생명체는 더 감정적이 될 것입니다.
생명 유지에 대해 더 냉정할수록 더 감정이 없어집니다.

생명체가 자기 보존을 더 많이 할수록 더 감정적이 됩니다.
버려진 생명체일수록 감정이 없어집니다.

예시.
암컷은 자기 보존적입니다.

수컷은 버려진 채로 활동합니다.
암컷은 수컷보다 더 감정적이다.
수컷은 암컷보다 더 비감정적이다.

(2021년 12월에 처음 발표되었습니다.)

생명체와 사회의 인공 생성.

마이크로 신경 컴퓨터의 상호 작용을 통해 인공적인 작은 생명체 사회를 만들려는 시도. 신경사회학에서 참신한 시도가 될 것입니다.

단일 뉴런과 그 조합으로 신경컴퓨터를 만들 수 있습니다. 또는 신경컴퓨터 기반 인공 지능을 수정합니다.
이러한 신경 컴퓨터의 상호 작용을 통해 마이크로 신경 컴퓨터 사회를 만들 수 있습니다.

이를 통해 다음과 같은 내용을 실현할 수 있습니다.
//
생명체와 사회의 기초를 이해합니다.
인간과 인간이 아닌 생명체 간의 커뮤니케이션. 커뮤니케이션의 방법을 확립한다. 이를 위한 기초를 습득한다.
//

이 경우 다음과 같은 내용을 깨닫는 것이 중요합니다.
생물을 위한 환경. 그 상태의 감지. 결과 값. 생명체 스스로가 생명 유지에 긍정적인지 부정적인지 판단할 수 있어야 합니다. 이 메커니즘은 생명체로서 마이크로 신경 컴퓨터 내부에 넣어야 합니다.

(2021년 12월 최초 공개.)

생명체의 윤리. 모바일 라이프스타일 중심 사

회의 경우.

생명체의 윤리.
모바일 라이프스타일 중심 사회의 사례.
절대자가 만든 질서. 절대자가 만들고 평범한 사람들이 마음대로 바꾸는 질서. 그것을 금지하는 것.

예시.
절대자인 신이 창조한 생물학적 진화의 질서. 인간이 마음대로 변경하는 것은 금지되어 있습니다. 금지하다.
유전 공학. 신경 공학. 그것들에 대한 제한.
인간 복제. 그것들에 대한 금지.
인간 활동으로 인한 기후 변화. 그것으로 인한 비인간 생물의 멸종. 이것의 금지.

어떤 생물이 절대자에 의해 특별히 선택되었다는 사실. 그 정당화.
어떤 생물이 다른 생물보다 사회적으로 우월하다는 정당화. 그 정당화.
한 생명체에 대한 대우가 다른 생명체에 대한 대우보다 우월합니다. 그 정당화.
//
예.
인간은 다른 생명체보다 우월하다. 그 정당화.
//

그 생명체는 다른 비슷한 생명체를 죽인다. 그 정당화.
//
예시.
인간에 의한 가축 도살. 그 정당화.
//

특정 생물이 다음과 같은 상황의 발생을 피하는 것을 말합니다.
//
그들 자신의 사회적 평가. 다른 유사한 생물의 사회적 평가와 동일 할 것입니다.
//

////

예시.
생물이 자신의 번식 행동을 표면적으로 부정하는 것.
생물이 자신의 성적 매력에 대해 표면적으로 부정하는 것.

//
예시.
인간에서.
섹스. 성적 욕망. 거부 또는 은폐.
성적 유혹에 대한 거부. 매춘에 대한 거부.

다음에 대한 그들의 깨달음.

가축은 본능에 따라 성관계를 갖는다. 이에 대한 긍정.
인간도 가축처럼 본능에 따라 섹스를 한다는 사실에 대한 부정. 이에 대한 부정.

인간과 가축의 차별화. 그것에 대한 정당화.
인간에 의한 가축 도살. 이에 대한 정당화.
////

(2021년 12월 최초 게시.)

생명체에 대한 이상. 그 실현은 불가능합니다.

일반적인 진술. 생명체에 대한 이상. 생물의 본질. 둘 사이의 관계.

(1)
생물의 이상.

(2)
생물의 본질.

위의 두 가지 모두 서로 양립할 수 없습니다.
위의 두 가지 모두 서로 충돌합니다.

생물과 인간의 관계.
인간은 생물의 일부입니다.
인간은 생물의 일종입니다.

생물에 대한 이상.

생물은 그 내용에 심리적으로 강하게 끌립니다.

살아있는 것은 심리적으로 그 내용에 빠져 있습니다.
이것은 마약 중독의 증상과 유사합니다.

콘텐츠에 탐닉하는 상태.
생물은 심리적으로 그것에서 벗어날 수 없습니다.

살아있는 것의 이상.

살아있는 것의 이상, 자신의 손에 의해 그 내용의 진정한 실현.
살아있는 것은 그렇게하는 것이 불가능합니다.

그 자체로 그러한 한계가 존재합니다.
살아있는 것은 애초에 그것을 인식 할 수 없습니다.

살아있는 것의 본질. 그들의 주요 내용.

생물의 본질.
그 주요 내용은 다음과 같습니다.

(A)
우선적으로, 생존에 대한 욕망.
자신의 자손을 남기는 것이 우선입니다.
그들의 실현에 최우선 순위를 부여합니다.

사회적으로 유리해지려는 욕구.

사회적으로 불이익을 당하는 것.
그러한 상황의 발생을 피하기 위해.

자기 이익.
사회적 이점을 얻는 것을 의미합니다.
그들을 획득하기 위해.
그렇게 할 수 있는 가능성을 확보하기 위해.

(A-1-1)
초기 상태.
첫 번째 상태.

(A-1-2)
이미 일정 시간이 지난 상태.

(A-2-1)
사회적 이득을 얻기 위한 수단.
이 중 어느 것도 가지고 있지 않은 상태.

(A-2-2)
사회적 이득을 얻기 위한 수단.
그것들을 가지고 있는 상태.
그 상태를 유지할 수 있는 것.

(A-3-1)
사회적 이득을 얻는 수단.
그것을 얻을 수 있는 가능성.

(A-3-1-1)
스스로 특정 행동을 수행할 수 있는 능력.
그 실현 가능성.
그룹의 구성원이 아닌 사람.

(A-3-1-1-1)
자신의 독특한 재능을 사용할 수있는 능력.
그 실현 가능성.
가지고 있으면 좋은 것입니다.

(A-3-1-1-2)
스스로의 노력과 수고.
결과로 보상받을 가능성.
그 실현 가능성.
그것은 존재입니다.

(A-3-1-2)
실현될 수 있는 사회적 환경.
그것의 존재.

(A-3-2)
사회적 이점을 얻는 수단.
그것들을 획득할 수 있는 가능성의 부재.

(A-3-2-1)
스스로 특정 행동을 실행하는 것.
그 실현 가능성.
그것의 부재.

(A-3-2-1-1)
자신의 독특한 재능을 사용할 수있는 능력.
그 실현 가능성.

그것의 부재.

(A-3-2-1-2)
자신의 노력과 노력.
결과로 보상을받을 가능성.
그 실현 가능성.
그것의 부재.

(A-3-2-2)
그들이 실현 될 수있는 사회적 환경.
그것이 존재하지 않는다는 것.

예.
유능한 유전자를 가지고 있다.
그 생명체가 위의 (A-1-1)의 타이밍에 위의 (A-2-2)의 상태에 있다.

예시.
사회에서 기회의 평등이 보장되어야 한다.
생명체는 위의 (A-1-1)의 타이밍에 위의 (A-3-1)의 상태에 있다.

예시.
결과의 평등은 사회적으로 보장되어야 합니다.

///
생명체는 위의 (A-3-1)의 상태에 있어야 합니다.
결과적으로 생명체는 위 (가-1-2)의 타이밍에 위 (가-3-1)의 상태에 있습니다.

(B)
자신과 이질적인 존재보다 자신과 동질적인 존재를 선호한다.
자신과 유전적 정체성.
자신과 문화적 정체성.
그렇지 않은 사람보다 그것을 소유 한 사람들을 선호합니다.

(C)
지위나 배경이 다른 사람과 다른 사람.

유전적 특성.
문화적 속성.
내용이 다른 사람들.

그들은 서로 다른 이상을 가지고 있습니다.
그들은 서로 같은 이상을 가질 수 없습니다.

(D)
생존에 편안할 수 있는 능력.

자신에게 즐거운 일만 하는 것.
자신에게 즐거운 일만 함으로써 생존할 수 있는 능력.
충분한 자손을 가질 수 있는 능력.

어려움 없이 생존할 수 있는 것.
힘든 시기를 겪지 않고도 살아남을 수 있습니다.
위험을 감수하지 않고 살아남을 수 있습니다.

(D-1)
그런 상태를 확보할 수 있는 것.
그렇게 할 수 있는 가능성.

(D-2)
그런 상황을 확보할 수 있다.
그럴 가능성은 없습니다.

(2021년 2월에 처음 발표되었습니다.)

생명체에 대한 이상. 달성 불가능.

생물의 이상.
생명체의 이상은 예를 들어 다음과 같습니다.

(1)
(1-1)
개인의 자유.
상호 자유와 독립.
이것은 남성의 이상입니다.
그 내용은 여성의 이상과 양립 할 수 없습니다.

(1-2)
전체의 조화.
상호 단결과 동정심을 확보합니다.
이것은 여성에게 이상적입니다.
그 내용은 남성의 이상과 양립 할 수 없습니다.

다음 유형에 속합니다.

살아있는 것의 본질.
(다)의 내용에 해당하는 유형.

(2)
평등.

(2-1)
(2-1-1)
특권의 제거.
기득권의 제거.

다음과 같은 존재에게 이상적입니다.

초기 상태에서 아무것도 없이 시작하는 존재.
초기 상태에서 특권이나 기득권이 없는 존재.
현재 상태에서 특권이나 기득권이 없는 사람.
사회의 하위 계층에서 시작하는 사람.
사회의 하위 계층에 사는 사람들.

다음 존재의 이상과 양립할 수 없는 내용.

초기 상태에서 특권과 기득권을 가진 사람들.
현재 상태에서 특권과 기득권을 가진 사람들.
사회의 최상위 계층에서 시작하는 사람들.
사회의 상위 계층에 사는 사람들.

다음과 같은 내용입니다.

기회의 평등.

특권과 기득권.
그들을 재설정합니다.

다음 유형에 속합니다.

///
생물의 본질.
(A)의 내용에 해당하는 유형.
(A-1-1) 및 (A-3-1).

///
생물의 본질.
(C)의 내용에 해당하는 유형입니다.

///
생물의 본질.
(D)의 내용에 해당하는 유형입니다.
(D-1).

(2-1-2)
특권의 유지.
기득권의 유지.

다음 유형에 해당합니다.

///
생물의 본질.
(A-2-2)의 내용에 해당하는 유형입니다.

///
생물의 본질.
(C)의 내용에 해당하는 유형.

그들은 다음과 같은 존재를위한 이상입니다.

초기 상태에서 특권과 기득권을 가진 사람들.
현재 상태에서 특권과 기득권을 가진 사람.
사회의 최상위 계층에서 시작하는 사람.
사회의 상위 계층에 사는 사람들.

다음 존재의 이상과 양립 할 수없는 내용.

초기 상태에서 아무것도 없이 시작하는 사람들.
초기 상태에서 특권이나 기득권이없는 사람.
현재 상태에서 특권이나 기득권이 없는 사람.
사회의 낮은 계층에서 시작하는 사람.
사회의 하위 계층에 사는 사람들.

///
생물의 본질.
(라)의 내용에 해당하는 유형.
(D-1).

(2-2)
차별의 제거.
모든 사람에게 같은 방식으로 행동하는 것.

자기 자신과 동질적인 존재.
자신과 다른 존재.

둘을 똑같이 대하는 것.

이것은 다음 사항과 상호 양립할 수 없습니다.

생물의 본질.
(나)의 내용에 해당하는 유형.

(예)
///
경제적 격차.

힘의 격차.

///
유전적 차이.

///
성별 차이.
예시.
남성과 여성.

//
외적 특성의 차이.
예.
인종.

///
문화적 차이.
예.
다른 문화를 가진 소유자.

(3)
정의.
의로움.

이들은 다음과 상호 호환되지 않습니다.

생물의 본질.
그 (3)의 내용에 해당하는 유형.

예.
종교적 의로움.
주관적인 의로움.
정치적 올바름.

(4)
평화.
평화.

이들은 다음과 상호 양립 할 수 없습니다.

생물의 본질.
(가)의 내용에 해당하는 유형.

생물의 본질.
(라)의 내용에 해당하는 유형.

생명체는 다음 내용의 실현을 목표로 합니다.
더 나은 위치를 얻기 위해.

그러한 위치의 수는 제한되어 있다.
생물은 그 직책에 임명되기 위해 서로 경쟁한다.
생명체에서는 필연적으로 상호 이해관계의 충돌이 발생합니다.
따라서 생물에서 상호 갈등은 결코 멈추지 않을 것입니다.

상호 이해 상충의 억제.
평화의 실현.
생명체에게 그 실현은 일시적입니다.
생물의 경우 영구적 인 실현은 본질적으로 어렵습니다.

(5)
권리.

그들은 다음과 상호 양립 할 수 없습니다.

생물의 본질.
(가)의 내용에 해당하는 유형.

생명체는 다음과 같은 내용의 실현을 목표로 합니다.
자신의 의견과 행동을 주변 사람들에게 전달한다.
생물이 자신의 이익을 확보하는 것은 필수적이다.
생명체는 자신의 실현을 자신의 권리로 주장합니다.

이를 위해 다음과 같은 내용을 실현할 필요가 있습니다.
자신의 이익에 반하는 의견.
그 옹호자.
그러한 실체로서의 기타.

자신의 이익에 반하는 행위.
그것을 수행하는 사람.
그러한 존재로서의 다른 사람들.

그들의 존재를 지우십시오.
그 존재를 분쇄합니다.
그 존재를 억압하는 것.
그 존재의 말과 행동을 제한합니다.
그 존재의 말과 행동을 처벌한다.
그들을 자신에게 복종시키기 위해.

그러므로 삶은 다른 사람의 권리를 쉽게 침해합니다.

자신의 권리.
다른 사람의 권리.
둘 다에 대한 존중.

생물이 이것을 달성하는 것은 본질적으로 어렵습니다.

(2021년 2월 최초 공개)

생명체를 위한 이상적인 세상.

생명체를 위한 이상.
이상향의 내용이 진정으로 실현되는 세계.
이러한 세계를 생물은 다음과 같이 부릅니다.

예.
천국.
천상의 세계.
낙원.
피치랜드.

(2021년 2월에 처음 게시되었습니다.)

생명체의 이상이자 그 최고 옹호자.

(1)
생명체에 대한 이상.
그 실현을 옹호하는 이데올로기.

(2)
생명체에 대한 이상.
그 실현을 옹호하는 존재.

예시.
(1)
종교.

(2)
종교인.

예시.
(1)
이데올로기.
예.
민주주의.
공산주의.
자유주의.

(2)
사회 운동가.
이데올로기.

(2021년 2월에 처음 게시되었습니다.)

생명체에 대한 이상. 생물에 미치는 영향.

생물에 대한 이상.
생물이 콘텐츠에 강한 심리적 매력을 느끼는 것.
생물이 콘텐츠에 심리적으로 빠져드는 것.
원인.

(1)
이상에 대한 고착을 통해 다음 (가)를 실현하는 것.
그것을 실현하려는 강한 욕망.
언뜻 보기에 생명체에게 가능한 것처럼 보이는 것을 실현하는 것.

(A)
영원히 편안한 상태를 얻기 위해.
평생 동안 웰빙의 상태를 달성하기 위해.

(2)
이상을 고수함으로써 다음 (B)에서 벗어나기 위해.
그 실현에 대한 강한 열망.

언뜻보기에 마치 살아있는 것에서 가능한 것처럼 보이게하는 것.

이상을 고수함으로써 다음 (B)를 극복합니다.
그 실현에 대한 강한 욕망.
살아있는 것의 경우 언뜻보기에 실현이 가능한 것처럼 보입니다.

(B)
생물의 본성에서 비롯된 삶의 가혹한 현실.

(2021년 2월 초판 발행)

생물의 이상과 현실.

현실에 대한 진실.
문제에 대한 철저한 조사를 수행하십시오.
그것은 생명체에 본질적으로 필요합니다.
이상. 생물이 편안하고 쾌적하게 느낄 수 있는 내용.
현실. 그 내용은 생명체에게 가혹하고 불쾌합니다.
생명체는 편안하고 유쾌한 콘텐츠에 끌립니다.
생명체는 거칠고 불쾌한 콘텐츠에 혐오감을 느낀다.
생명체는 쾌적하고 즐거운 콘텐츠만 추구합니다.
생명체는 다음 상황을 어떻게든 피합니다.
//
거칠고 불쾌한 콘텐츠.
그 설명.
그러한 콘텐츠에 직면.
//

그런 결과.
생명체는 오로지 이상만을 추구한다.
생명은 현실로부터의 도피처다.

진리.
현실이다.

진실을 아는 것.
그것은 다음과 같습니다.
냉혹한 현실을 직시하는 것이다.
다음 내용을 다시 인식하는 것입니다.
//
가혹한 현실.
생명체에게는 피할 수 없는 현실.
//

생명체에 대한 진실.
(1)
생명체 자체가 가지고 있는 가혹한 특성입니다.
생물의 본질이다.
생명체 자체에게는 불쾌하다.
그러나 그것은 생명체 자체에 유용합니다.
생물의 경우 다음과 같은 내용입니다.
//
생물의 생존과 존재의 원동력입니다.
생물의 발전의 원동력입니다.
생물의 발전의 원동력입니다.
//

(2)
다음 내용의 실체입니다.
//
생물을 둘러싸고 있는 환경.
생물을 둘러싸고 있는 혹독한 생존 불가능성.
//

생물의 진실에 대한 회피.
생물은 이상을 추구하는 경향이 있다.

저자는 다음과 같은 실현을 주장합니다.
진실의 추구.
그리고 그것이 의미하는 바가 있더라도 철저하게 수행하십시오.
//
그렇게 한 결과 많은 불편 함을 경험합니다.
그러한 상황의 발생.
그러한 상황의 발생이 예상되는 경우.

//

진실을 알기 위해.
이상을 추구하는 것보다 진실을 우선시하는 것.

진실을 알기 위해.
당분간은 살아있는 것에는 불쾌합니다.
그러나 결국에는 미래에 살아있는 것 자체에 항상 유용 할 것입니다.

진실을 알기 위해서.
가혹한 현실을 알기 위해.
예.
남성과 여성의 성 차이를 철저히 이해하기 위해.
남성의 여성 지배.
남성의 여성 지배.
이 두 가지 모두에 내재 된 가혹한 현실.
그것을 철저히 드러내라.

진실을 회피한다.
이상 추구.
예시.
성 평등 옹호.
성 차별 철폐를 옹호하는 경우.
남성과 여성의 성 차이를 부정하는 것.
남성과 여성의 성 차이에 대한 연구.
그러한 연구 금지.
그러한 연구의 발전 방지.

(2021년 3월 최초 공개)

인간의 본성. 생명체의 본질. 둘 사이의 동질성.

인간의 몸. 생물의 몸. 남성과 여성의 성 차이. 그것의 근본적인 결정 요인.

생물의 몸.
생식 세포를위한 수단입니다.
생식 세포를위한 단순한 도구입니다.

생식 세포가 생물의 존재에 있어 중심성 또는 중심성.
생물의 존재에서 생식 세포의 근본적인 중요성과 우위.
이에 대한 인식.
생명체와 인간의 활동을 이해하는 데 근본적으로 중요합니다.
생물과 인간의 성적 차이를 이해하는 데 근본적으로 중요합니다.

생물의 수컷 몸.
그것은 정자의 매개체입니다.
정자를 위한 단순한 도구에 불과합니다.

생물의 암컷 몸.
그것은 난자의 수단입니다.
그것은 난자를위한 단순한 도구입니다.

인간 남성의 몸.
그것은 정자를위한 수단입니다.
그것은 정자를위한 단순한 도구입니다.

인간의 여성의 몸.
그것은 난자를위한 수단입니다.
난자를 위한 단순한 도구일 뿐입니다.

남성과 여성의 성 차이.
그것들은 모두 근본적으로 정자와 난자의 차이에서 비롯됩니다.

정자와 난자 사이의 수정.
생식 행위.
자기 번식.
이들은 수컷과 암컷의 주요 생활 활동입니다.

남녀 모두의 인간의 높은 지적 능력과 높은 운동 능력.
이러한 능력의 존재는 남성과 여성의 생활 활동에 부차적 일뿐입니다.
그들의 내용은 생식 세포의 본질을 반영 할뿐입니다.

생물의 성 차이의 본질.
인간의 성 차이의 본질.
정자와 난자의 성격의 차이입니다.

인간과 여성의 성 차이.
그 존재는 생명으로서의 성적 생식에 근거합니다.
정자와 난자가 존재하는 한 지우는 것은 불가능합니다.
인간이 성적으로 번식하는 일종의 생명체 인 한 지우는 것은 불가능합니다.

남성과 여성의 성 차이를 부정하는 것입니다.
그것은 남녀의 생명력을 부정하는 것입니다.

남성과 여성의 성 차이를 부정하는 사람들.
예시. 서구와 일본, 한국의 자유주의 운동가들.
그들은 무생물이 될 수밖에 없습니다.
그들은 일부일처제 생명체가 될 수밖에 없습니다.

일부 생물의 높은 지능.
어떤 생명체는 지능이 높고 어떤 생명체는 운동 능력이 뛰어납니다.
결국 그들은 모두 다음과 같습니다.
그들은 다음을 달성하기위한 도구이자 수단에 불과합니다.
미래 세대를 위해 유전적, 문화적 후손을 남기는 것.

생명체의 고도의 지능과 운동 능력.
그것들은 그 생물의 본질이 아닙니다.

생물의 본질.
다음 (A1)의 내용입니다.
(A1)
미래 세대를 위해 자신의 존재의 사본을 남기는 것.

인간의 매우 높은 수준의 지능.
그것은 인간의 본질이 아니다.

인간의 본질.
다음 (A2)의 내용입니다.
(A2)
일종의 생명체로서 후손을 위해 자신의 존재의 사본을 남기는 것.

인간에 의한 고도의 지능의 소유.
그것은 다음의 내용입니다.
위의 (A2)의 내용을 실현하기 위한 수단 중 하나입니다.

어떤 생물이 높은 수준의 지능을 가지고 있다고 가정해봅시다.
다음과 같은 경우에는 그 생명체에게 아무런 가치가 없습니다.
그것을 소유함으로써 다음과 같은 목적을 달성할 수 없는 경우.
자신의 존재를 일종의 생명체로 후대에 남기고자 하는 경우.

////
예시. 인간.
//
온도 조절 동물.
자신의 생존을 유지하기 위해 매일 지속적으로 많은 양의 음식을 에너지원으로 섭취해야 합니다.
생명체로서의 근본적인 비효율성.
자신의 생존을 유지하기 위해 외부의 재화와 에너지를 대량 소비하여 자신의 몸을 지속적으로 따뜻하게 또는 시원하게 유지해야 합니다.
생명체로서의 근본적인 비효율성.
//
지적 잠재력은 높습니다.
그러나 다음을 실현하는 것은 생리적으로 불가능합니다.
생존에 필요한 행동 방식. 단기간에 그것을 배울 수 있는 능력.

생존에 필요한 행동 패턴. 학습.
이를 위해 필요한 막대한 시간, 노력 및 비용.

아이의 양육.
아이를 키우는 데는 엄청난 시간, 노력, 비용이 필요합니다.

//

이러한 내용으로 인해 발생하는 근본적인 비효율성.
비효율의 정도는 엄청납니다.
비효율의 정도는 매우 심각합니다.

비효율적이고 방대한 생명 유지 활동.
그 결과는 다음과 같습니다.
지구에 불필요한 대규모 기후 변화를 일으킵니다.
결국 그들은 자신의 삶을 유지할 수 없으며 스스로를 파괴 할 것입니다.
////

(2021년 9월 최초 공개)

생명 유지. 그 실현을위한 전제 조건.

생명체의 유지.
자신의 몸을 유지합니다.
생식 행동을 통한 자기 번식. 미래 세대를 위해 자신의 자손을 남깁니다.

이것은 이러한 것들의 실현을위한 전제 조건입니다. 그 내용은 다음과 같습니다.

(1)
기능성 재화의 획득. 에너지. 수분. 영양소. 영양.
생명 유지를 위한 가장 중요한 재화와 자원. 이것들의 획득.
그렇게하는 데 필요한 능력과 기득권을 획득합니다.
결과적으로 그들은 자신의 사회적 지위를 얻습니다. 우월감의 획득.
이로 인해 자신의 사회적 우월성에 대한 자기 확신이 생깁니다. 그들의 성취.
생물은 이러한 목표를 달성하기 위해 무엇이든 할 것입니다.
투쟁. 공격. 강도. 학살. 폭정. 정복. 강제 노동. 고통.

(2)
물리적 실체로서의 생명체의 몸. 살 곳의 획득.
살 곳.

매일 자고, 일어나고, 생활하는 장소.
배우자 및 자녀와 함께 사는 곳.
생식 및 육아 활동이 이루어지는 장소.
외부의 적으로부터 신체를 보호하는 장소.
살기 위한 장소. 둥지. 집. 이러한 것들을 획득하는 것.
자신의 삶과 자녀의 성장 환경의 안정성. 그것들을 획득하는 것.
생물은 이를 달성하기 위해 필사적으로 노력합니다.

(3)
위협에 대한 방어. 위협에 대한 공격 또는 반격.

위협.
다음과 같이 구성됩니다.

(3-1)
내부 환경.
질병. 질병. 예시. 암.

(3-2)
외부 환경.

(3-2-1)
생명이 없는 무기 환경.
혹독한 기후. 가혹한 자연 재해. 가뭄. 홍수. 화산 폭발.

(3-2-2)
다른 생명체.
적들. 자신을 해치러 오는 자들. 그들을 죽이려 오는 자들. 포식자.
라이벌. 자신의 경쟁자. 자신의 기득권을 침해하는 상대.

이러한 위협으로부터 자신의 몸을 방어하고, 반격하고, 공격하기 위해. 이를 위한 물품과 장비.
무기. 갑옷. 무기 요새.

위협과 성별 차이.
남성.
해당 무기, 무기 및 장비의 개발자, 제조업체 및 사용자입니다.

암컷.
수컷이 자신을 보호하기 위해 위험한 무기와 장비를 휴대하고 싸우게

만듭니다.
암컷은 수컷이 스스로를 지키게 만듭니다.
자신의 장비는 비무장 상태입니다.
비무장 상태에서는 생명체가 위험하다고 여겨질 가능성이 적고 공격당할 가능성도 적습니다.
이것은 자기 보호에 더 유리합니다.
암컷은 모든 위험한 일을 수컷에게 떠넘깁니다.
암컷은 수컷의 호위를 받으며 안전 구역에 머물러 있습니다.

예시.
딱정벌레.
수컷은 뿔이 있습니다.
암컷은 뿔이 없습니다.

예시.
인간의 경우.
무장 한 인간이 비무장 여성을 공격하거나 강간하는 경우.
이런 일이 일어날 가능성은 매우 큽니다.
암컷의 몸과 마음이 손상될 수 있습니다.
암컷이 예기치 않은 임신을 할 가능성.
이것은 여성에게 끔찍한 일입니다.

암컷이 예기치 않은 임신을 했을 때.
자신의 아이가 태어납니다.
그 아이를 혼자서 경제적으로 힘들게 키우는 것.
그 아이를 죽이는 것 아이를 죽이는 것.
배우자가 아닌 남성. 남성 배우자가 자녀를 재정적으로 부양하도록하는 것. 멘디 캔시.

생물이 자신의 자손을 생산하면서 자신의 생명을 유지하는 것.

(2022년 1월에 처음 발표되었습니다.)

생물의 기본 욕구. 생물의 기본 경향.

생물의 기본 욕구. 다음과 같은 내용입니다.

//////
요약.

거주 가능성의 실현.

생존 가능성의 지속성 또는 영속성.
존재 상태를 유지하는 것. 음식, 의복, 주거지를 확보하는 것.
존재 상태의 영속성. 미래 세대를 위해 자손을 남기는 것. 번식. 자기 전파. 문화 작품의 자체 제작.

거주 가능성의 증가 또는 확장.
능력 획득.
자원, 부, 장비의 축적. 기득권의 축적. 새로운 영역의 개발.
거주성을 방해하는 요인 제거. 위협과 라이벌의 제거.

//////
각 이론.

////

생존의 이점 또는 이점. 다음의 소유를 확인하기 위해.
위협이나 라이벌을 극복하기 위해. 성공하기 위해. 능력.
그들의 소유 확인.
높은 수준의 그들. 다른 생명체에게 그들을 보여주기.

많은 기득권을 소유하고 있습니다. 부유함.
그들의 소유를 확인합니다.
높은 수준의 그들. 다른 생명체에게 보여주기.

결과.
다른 생명체에게 상급자로 대접받음. 다른 생명체로부터 존경받기.
이러한 것들의 소유를 확인해야 할 끊임없는 필요성.
실현의 용이성 또는 단순성. 실현의 안전.
소유의 확인.

소유를 확인할 수 없음. 그것들의 상실. 정신적으로 우울하고 스트레스를받습니다.
자신의 능력과 강점을 개발하기 위해. 그렇게함으로써 그들의 생활

가능성을 향상시킵니다.
자신의 단점을 제거합니다. 그렇게 함으로써 삶의 질 저하를 방지합니다.
이러한 것들을 끊임없이 추구합니다. 개선하고자 하는 욕구를 소유하는 것.

////

생존의 이점을 확보하기 위해. 생존의 손실을 피하는 것.
수입과 지출에서 흑자를 확보하는 것. 수입과 지출에서 적자를 피하는 것.
이러한 것들의 추구.
의식주의 질과 양을 가능한 한 개선하기 위해. 가능한 한 많은 식량을 얻기 위해.
이를 통해 어떤 대가를 치르더라도 자신의 삶의 질과 양을 개선합니다.
그렇게 함으로써 자신의 생활력을 향상시킵니다.

상실은 의식주의 질과 양이 감소하는 결과를 가져옵니다. 삶의 질을 잃게 됩니다.
상실은 자신의 삶의 질 저하를 가져옵니다.
어떤 대가를 치르더라도 그러한 손실의 발생을 피해야 합니다.

////

생존에 대한 자기 광채. 그들이 그것을 소유하고 있다는 확인.
그들 자신이 긍정적 인 존재라는 것.
그들 자신 안에 빛이 있다는 것. 빛의 양. 발광의 지속성과 영속성. 그들의 소유에 대한 확인.
그들의 높은 수준. 이것을 다른 생명체에게 보여주기 위해.
다른 생명체에게 빛의 원천이 되는 것. 다른 생명체에게 삶의 편안함을 주는 원천.
생명체들 간의 상호 원조와 협력. 생명체 간의 사회적 분업.
그러한 상황에서 유용성, 이익 및 수요.
소유. 소유의 확인.
높은 수준.
독창성, 참신함 및 혁신. 그들의 높은 수준.
안정성, 숙련도, 숙달. 이것들은 높은 기준입니다.
다른 생명체에게 그것들을 보여주세요.

결과.
다른 생명체에게 인정받는다.
다른 생명체에게 필요함. 다른 생명체로부터 요구받는 것.
다른 생명체에 의해 의존하는 것. 다른 생명체에 의해 의존하는 것.
다른 생명체가 그리워하는 것. 다른 생명체에게 사랑받는 것.
다른 생명체에게 즐거움을주기 위해. 다른 생명체를 편안하게 만들기 위해. 다른 생물의 감정을 만족시키기 위해.
다른 생명체로부터 자신에 대한 긍정적 인 피드백을받습니다.
다른 생명체로부터 자신에 대한 긍정적인 피드백을 받기 위해.

끊임없이 자신의 소유를 확인해야 할 필요성. 끊임없이 자신의 소유에 대한 확인을 구하는 것.
자신의 소유를 확인하기 위해. 실현의 용이성 또는 단순성. 실현의 안전성. 지속적으로 소유를 확인하기 위해 노력합니다.
소유를 확인할 수 없는 경우. 그것들을 잃는 것. 정신적으로 우울하고 스트레스를 받는다.

////

생존에 있어 자신의 존재에 대한 긍정성. 그들의 소유에 대한 확인.
자신의 존재. 자신의 생존 상태. 그들을 긍정할 수 있는 것. 그들에 대한 수용 가능성.
그들 자신의 생존 가치. 그들의 키. 그들의 자존감. 그들 자신의 존엄성. 그들 자신의 명성. 그들을 보호 할 수있는 능력.
자신의 생존에서 자신의 의미, 중요성 및 중요성. 그들을 보호 할 수 있는 능력.
자신의 존재를 소중히 여긴다. 자신의 존재를 돌보는 것.
자신의 건강을 돌보는 능력.
자살이나 자해에 대한 생각과는 거리가 멀다.
그들의 정도. 그들의 소유물 확인.
그들의 기준이 얼마나 높은지.

다른 생명체로부터 긍정적인 평가를 받고 있음. 다른 생명체로부터 중요한 존재로 간주됨. 다른 생명체로부터 존경을 받고 있음.
그 생명체의 내부에 빛을 가져다줍니다.
생명체의 원동력이 되는 것.
끊임없이 그들을 찾는 것.
그것들의 소유를 확인할 수없는 경우. 그것들을 잃어버린다. 정신적으로 우울하고 스트레스를 받는 것.

////

생존에서 자기 결정주의와 자기 실현. 소유의 확인.
생존에서 자신의 의지를 수행 할 수있는 능력. 이것의 소유를 확인합니다.
사물을 마음대로 결정할 수 있는 능력.
자신이 원하는대로 일을 실현할 수 있습니다.
자신의 소원이 쉽게 성취 될 수 있습니다.
자신의 의견과 의도를 쉽게 수행 할 수 있습니다.
자신의 소유에 대한 확인.
그들의 높은 기준. 다른 생명체에게 보여주기.

결과.
그 생명체는 사회에서 절대적인 존재가 될 것입니다.
끊임없이 그들을 추구합니다.
소유를 확인할 수 없음. 그들을 잃는다. 정신적으로 우울하고 스트레스를 받습니다.

////

자신의 생활 가능성을 방해하는 요인.
자신의 존재를 부정하는 요인.
자신의 우월성이나 광채를 부정하는 요인.
자신의 의지가 침투하는 것을 방해하는 요인.
예시.
위협. 라이벌. 길항제. 저항. 장애물.

그들에 대한 철저한 비판이나 비난.
철저히 제거하십시오. 철저히 제거하십시오. 철저히 근절한다.
철저히 추방한다.
철저히 억압하다.
그들의 사이트를 자신의 살기 좋은 요소로 일방적으로 덮어쓴다.
자신의 거주성을 저해하는 가치를 자신의 거주성을 촉진하는 가치로 일방적으로 덮어씁니다.
자신의 생존 가능성을 저해하는 다른 생명체의 존재를 자신의 생존 가능성을 촉진하는 다른 생명체의 존재로 일방적으로 덮어쓰는 행위.
그들에 대한 실현.

소유의 확인.
실현의 용이성 또는 실현의 평이함. 실현의 안전. 끊임없이 그들을 추구합니다.
소유를 확인할 수 없음. 그것들을 잃어버림. 정신적으로 우울하고 스트레스를 받는 것.

////

생존에서 구원을 찾는 것. 생존에 대한 도움에 대한 갈망.
살기 힘들다는 느낌.
살아있는 것에서 고통의 느낌.
살아있는 것에서 고통의 느낌.
생명체에 대한 불안감.
생명체에 대한 불만족의 느낌.
이것들의 원인.
미래의 환경 변화에 대한 불확실성. 그것으로 인한 그들 자신의 정신적 혼란.
자신의 생활 능력 부족.
주변 환경의 부적절함. 생물이 속한 사회의 부적절함.
조력자의 부족. 그들을 돌봐 줄 사람이 부족합니다. 그들을 돌볼 사람이 부족합니다. 외로움.
그들에 대한 인식.

욕망을 실현할 수 없음. 욕구 충족 상태의 상실.
생활의 어려움.
아프다.

이것들의 결과.
정신적 우울증과 스트레스. 강한 불안. 불안한 마음.
더 이상 살 수 없다는 느낌.
이러한 부정적인 상태에서 벗어나기 위해 주변 사람들에게 도움과 지원을 요청합니다.
그러한 부정적인 상태에서 벗어나기 위해 다른 사람에게 의존합니다.

도움을 구하는 대상. 도움을 구하는 대상. 의지할 대상.

생명체의 고통을 없애주는 존재.
정신적 장애를 제거하는 존재.
불안을 제거하는 존재.
정신적 혼란을 덜어주는 존재.

스트레스를 해소하는 존재.
질병을 제거합니다.
생명체의 능력 부족을 제거합니다.
외로움을 제거합니다.
불만을 해소합니다.

생활에 안정을 가져다줍니다.
마음의 평화를 가져다주는 존재.

생물의 고통을 털어놓을 수 있는 사람.
속내를 털어놓을 수 있는 사람.
내 말을 들어줄 사람.
자신의 고통에 대해 이야기할 수 있는 사람.
예시. 상담사. 친한 친구. 배우자 혈족. 낭만적 인 파트너.

살아있는 것의 길 잃은 생각. 해결을 도와줄 수 있는 다른 사람.
미래의 길을 안내해 줄 수 있는 다른 사람.
예시. 멘토. 조언자.

생활에 대한 능력 부족. 이러한 문제를 해결하는 데 도움을 줄 수 있는 다른 사람. 예.
양육자. 교육자. 교사. 자료 제공자. 트레이너. 간병인.

살아있는 것의 스트레스.
그들을 완화시킬 수있는 다른 사람들.
다음과 같습니다.

//
생물의 휴식, 주의 분산, 영감의 기회.
이를 제공하는 다른 사람들.
예시. 연예인. 음악가. 크리에이터. 요리사.

생물의 좌절감을 해소하는 출구.
이를 제공하는 다른 사람들.
예시. 샌드백. 괴롭히거나 학대하거나 차별하는 다른 사람.
//

질병을 치료하는 다른 사람.
예. 의사. 간호사. 약사.

우리와 함께 머무는 다른 사람들. 숙소를 제공하는 다른 사람.
예시. 배우자. 혈족. 가장 친한 친구. 동반자. 커뮤니티. 그룹.

그런 다른 사람들.
이들에게는 다음과 같은 공통점이 있습니다.

//

(1)
다른 생명체, 이미 거주성을 확보 할 수있는 공간이 있습니다.
그것은 유능한 것입니다. 기득권을 가진 자이다.
사회적으로 우월한 존재입니다.
힘 있는 자이다.

(2)
생명체의 능력의 한계를 초월하는 존재. 신입니다.
절대자입니다. 전능하신 분입니다. 초월적인 존재입니다. 그것은 신성한 것입니다. 그것은 깨달은 자입니다.
그러한 존재와 생명 사이를 매개하는 또 다른 생명체입니다. 종교 지도자들입니다.

(3)
생명체에서 다른 생명체와의 공감.
생명체에 대한 관심사와 취향의 일치.
이러한 것들을 가져 오는 존재.
공명자.
예.
작가. 창조자.

(4)
성적 쾌락.
그것들을 가져다주는 존재.
예.
배우자. 낭만적 인 파트너. 간통 파트너.
매춘 파트너.
성인용 비디오. 성인 애니메이션. 성인용 게임. 제작자 및 출연자.

//

(5)
위 엔티티의 출력물. 그 내용.
종교. 성경. 성경. 설교.
창작자의 작품. 문학 작품. 예술 작품. 예술 작품. 만화. 애니메이션.
게임.

////

생활의 편리함을 확보하기 위해. 그것은 살아있는 것의 힘의 원천입니다.
생활의 편리함을 높이기 위해. 그것은 생명체의 힘의 증가입니다.
생활의 편리를 달성하는 사람. 그것이 권력을 가진 사람입니다.
힘 있는 사람. 그들은 다음과 같은 생명체입니다. 유능한 사람들. 기득권을 가진 사람들.

////

다른 생명체와 생명체의 공통성에 대한 인식. 다른 생명체에 대한 공감.
다른 생물의 경험을 자신의 경험의 관점에서 생각하는 것.
다른 생물의 생활의 편리함을 박탈. 이로 인해 다른 생명체가 겪는 불이익.
자신의 경험에 비추어 생각하기.
그것에 대해 죄책감을 느낀다. 그것에 대한 죄책감. 그들의 발생. 그들로 인해 자신의 마음이 흐려짐.
자신이 잘못한 것에 대한 부정적인 자기 평가.
무의식적으로 가지고 있습니다.

다른 생명체의 생존 가능성 촉진. 이것이 다른 생명체에 가져다주는 이점.
그 일을 자신의 관점에서 생각하는 것.
그로부터 나오는 선한 마음. 그로부터 나오는 덕스러운 마음. 그들에 의해 자신의 마음이 깨끗해집니다.
자신이 좋은 일을 했다는 긍정적인 자기 평가.
무의식적으로 가지고 있습니다.

//////

//////

생명체에 의한 위의 다양한 욕망의 실현.
그들 자신의 살아있음의 실현.
그들 자신의 광채의 실현.
다음과 같은 내용입니다.

생명체 사회에서 사회적 우월자가 되는 것.

그 결과.
다음과 같은 내용입니다.
다른 생명체의 생활의 편리함을 박탈한다.
다른 생물을 일방적으로 죽인다. 다른 생명체에 일방적으로 해를 끼친다.
다른 생명체를 열등한 위치에 놓는 행위.
다른 생명체를 무시하는 행위.
다른 생명체에 대해 일방적으로 설교하는 행위. 다른 생명체를 일방적으로 교육하는 행위.
다른 생명체의 의사를 무시하는 행위. 다른 생명체의 의지를 일방적으로 바꾸는 행위.
다른 생명체의 가치를 쉽게 부정하는 행위. 다른 생명체의 존엄성을 해치는 행위.
다른 생명체를 자신의 뜻대로 움직인다.

위의 내용. 다음과 같습니다.
교만하다. 거만하다. 오만하다.
다른 생명체의 생존력을 떨어뜨리는 행위.
다른 생명체의 기본적인 욕구 실현을 방해하는 행위.
다른 생명체에 어둠을 가져오는 것.

위의 내용입니다. 다음과 같은 내용입니다.
생명체 자체의 어두운 본성. 생명체 자체의 원죄.

그 어둠으로부터의 탈출. 그러한 원죄로부터의 탈출.
그들이 자신의 안락한 삶을 추구하는 한 그것은 본질적으로 불가능합니다.
그들이 자신의 광명을 추구하는 한 그것은 본질적으로 불가능합니다.

그러한 본질적인 어둠을 그들 자신의 손으로 완화하기 위해서. 자신의 손으로 자신의 원죄를 덜어내는 것입니다.
이를 실현하는 구체적인 방법.

그것은 다음과 같습니다.

자신의 잘못으로 인해 어둠에 빠진 다른 생명체.
그들에게 진심으로 사과하십시오. 그들의 죄를 속죄하기 위해.
그들이 초래 한 어둠. 그것을 줄이기 위해.
이를 실현하기 위해 실제로 행동을 취합니다.
그것은 다음과 같습니다.

생활의 편리함을 추구하는 정도. 그것을 줄이는 것.
다른 생명체의 생존 가능성. 다른 생물의 광도. 이러한 것들의 실현에 조금 더주의를 기울이십시오.
기도만 하지 말고 실제로 행동으로 옮기세요.
다음과 같은 것들이 있습니다.

생명체들 간의 생활 공간 상호 공유. 생명체들끼리 서로의 생명체를 공유합니다.
생명체들 간의 광도 공유. 생명체 간의 광도 교환.

국지적이지 않고 보편적으로 실현하기 위해.
일시적인 것이 아니라 영구적으로 실현하는 것.
피상적으로가 아니라 깊이 실현하는 것.

그것들을 실현하는 것.
생명체 자체는 본질적으로 매우 어렵습니다.
그것은 단지 일부일 뿐입니다. 그것은 지속되지 않을 것입니다. 그것은 표면에서만 끝납니다.
그것은 다음과 같은 내용으로 만 끝납니다.
예.
안전 지대에서 무책임한 동정심의 표현.
우월한 동정심에 기반한 자선 활동.
형식적이고 진정성 없는 사과.
평등에 대한 깨끗한 이데올로기. 그 표현.

그 이유. 다음과 같은 내용입니다.

////
(1)
사회적으로 우월한 사람이 사회적으로 열등한 사람에게 하는 절과 사

과. 그 내용은 다음과 같습니다.
사회적 위계질서의 뒤집기 또는 전복. 사회 계층 구조의 전복. 아래로부터의 혁명. 사회적으로 우월한 사람들이 자발적으로 이러한 일을 일으킨다.
사회 계층 구조의 그러한 반전 또는 전복의 발생.
이러한 상황은 본질적으로 사회적으로 우월한 사람들에게 불쾌합니다.
그 이유는

//
(1-1)
그것은 축적 된 기득권의 상실을 의미합니다.
이것은 생명체의 기본 욕구에 반하는 것입니다.
사회적 상급자들은 어떤 대가를 치르더라도 그러한 발생을 피하고 싶어합니다.

//
(1-2)
그러한 행동은 자신의 사회적 위신을 떨어뜨립니다.
그것은 그들 자신의 존엄성을 손상시킵니다.
그것은 그들 자신의 살 가능성을 감소시킵니다.
그것은 생명체의 기본 욕구를 위반합니다.
사회의 상류층은 어떤 대가를 치르더라도 그것을 피하고 싶어합니다.

이것이 사과의 단점입니다.
사회적으로 우월한 사람에 대한 사과의 장점은 다음과 같은 장점보다 큽니다.
잘못을 저지른 것에 대한 죄책감.
자신의 흐린 마음을 맑게 합니다.

////

(2)
사회적으로 낮은 위치에 있는 사람들에 대한 보상의 발생.
이로 인해 상위 사회 계층에 발생하는 경제적 손실.
이것은 사회적으로 우월한 사람들의 생활력 상실로 이어집니다.
사회적 우월자는 어떤 대가를 치르더라도 이를 피하고 싶어합니다.

////

(3)
다른 생명체들은 자신들이 누리는 생활의 편리함을 포기했습니다. 다른 생명체들은 그들 스스로가 살기 좋은 환경을 제공했습니다.
다른 생명체들이 스스로 자신의 생존 가능성을 포기한 것.
생활성에서 우위나 이점을 새롭게 획득한 생명체.
생존성에서 우위나 이점을 새롭게 획득한 생명체.
새로운 잠재적 라이벌. 새로운 잠재적 위협.
새로운 잠재적 위협. 아래로부터의 새로운 격변 또는 혁명의 원인.

////

위의 결과.
사회적 상급자.
그들은 일방적으로 다른 생명체에게 생활의 편의를 적극적으로 제공하는 것을 중단합니다.
그들은 다른 생명체를 다시 억압합니다.
그들은 다른 생명체를 구하는 데 느립니다.
그들은 다른 생명체에게 다시 어둠을 가져옵니다.

//////

광명. 빛.
그들은 주변을 상대적으로 더 어둡게 만듭니다.
그들은 주변의 상대적 어둠을 더 뚜렷하게 만듭니다.

상대적 어둠의 심화.
그것은 빛 자체에 의해 발생합니다.

생명체에 의한 빛의 추구와 실현.
그것은 주변의 생명체를 상대적으로 더 어둡게 만듭니다.

그 결과.
광도는 그것을 추구하는 생명체에게 원죄를 낳습니다.
생명체. 사회에 존재하는 한 상대적인 존재입니다.
살아있는 것. 사회에 사는 한 우열 관계와 열등 관계, 위계 관계에서 벗어날 수 없습니다.

그 결과.
한 생물이 사회에서 상대적 밝음을 얻으면 다른 생명체는 상대적으로

어두워집니다.
생명체 자체의 사회. 사회적 지위의 내재적 상대성.
그것이 생명체의 어둠의 근원입니다.
그들은 생물의 원죄의 근원입니다.
그들은 근본적으로 생물의 구원을 방해합니다.

생명체. 그것은 본질적으로 구원을 추구하는 존재입니다.
살아있는 것. 본질적으로 구원받지 못한 존재입니다.
그것은 다음과 같습니다.

생명체 자체가 가지고 있는 한계.
존재의 측면에서 생물의 미미한 본질.
생명체 존재의 사소함.
생명체 존재의 악함.
생물의 존재면에서 미성숙.

그들 자신은 항상 그것들을 인식해야합니다.
그들 자신은 끊임없이 그들을 상기시켜야합니다.

이것은 생물의 정신을 더 성장시킬 것입니다.
이것은 살아있는 것의 사회를 더 살기 좋게 만들 것입니다.

//////

(2022 년 2 월에 처음 게시되었습니다.)

생물을위한 생활의 용이성. 콘텐츠 분류.

(1)
삶을 지속하는 것의 용이함.
존재 상태를 지속하는 용이함.
자기 보존의 실현.

(2)

자손 생산의 용이성.
유전적 자손.
문화적 자손.

(3)
생존의 용이성.

(3-1)
생존의 어려움.
그들의 소수성.
극복의 용이성.

스트레스.
다음과 같이 구성됩니다.
생존의 어려움.
그것에 맞서기.

(3-2)
생존의 어려움.
극복.
그 실현.
그렇게하는 것의 용이함.
도움을 받는 것의 용이함.

(3-3)
생존의 어려움.
그것들을 피하는 것의 용이함.
견디는 것의 용이성.

(3-4)
생존의 부담.
생존의 부담.
생존을 위한 노력.
그 수가 적습니다.

(4)
생존에 필요한 자원.

(4-1)

생존에 필요한 자원.
그들의 소유.
그들의 풍요로움.
고갈에 대한 저항력.
소유의 용이성.
보유의 용이성.
지속의 용이성.

(4-2)
생존에 필요한 자원.
그것의 획득.
그것의 실현.

이를 달성하기 위한 도전.
그렇게하는 것의 용이함.
성공의 용이성.
실패 시 복구의 용이성.

(5)
생존을 위한 경쟁.
생존 경쟁.
승리의 용이성.
지는 것이 얼마나 어려운가.

(6)
(6-1-1)
생존 이점.
얻는 것이 얼마나 쉬운가.
유지의 용이성.

(6-1-2)
생존 열등성.
회피의 용이성.

(6-2-1)
생존 우월성.
획득의 용이성.
유지 관리의 용이성.

(6-2-2)
생존성 부하.
회피의 용이성.

(7)
실패에 대한 저항.
실패 수정의 용이성.
실패로부터의 복구 용이성.

(8)
생존에 대한 도움.
획득의 용이성.

(8-1)
생존 지원.
얼마나 쉽게 얻을 수 있는지.

(8-2)
생존 지원.
이를 얻기 위해 지불하는 대가.
소유.
부의 양상.
부의 측면에서의 부.

(9)
존재의 지속성.
그것과 관련된 미래 전망.
소유의 용이성.

(9-1)
밝은 미래.
그리기 쉬움.

(9-2)
미래에 대한 꿈, 희망, 밝은 점.
그것들을 갖는 것의 용이함.

(10)
생존을 위한 행동.
그것들을 취하는 것의 용이함.

(10-1)
적극성.
그것의, 소유.

(10-2)
추진력.
그것의 다수.
효율성.

(10-3)
에너지.
그 풍요로움.
효율성.
지속 가능성.

(11)
생존에 필요한 능력.
정교함의 수준.

(11-1)
어려움에 대처하는 능력.
그렇게 할 수 있는 높은 수준의 능력.

(11-2)
어려움을 처리하는 능력.
노하우 보유.
풍요로움.

(12)
생존하기 쉬운 환경.

(12-1)
생존하기 쉬운 환경.
접근성.

유지의 용이성.
한 장소에 정착하기 쉬운 정도.

(12-2)
생존하기 쉬운 환경.
가입의 용이성.
소속감의 용이성.
배척당하기 어려움.

(12-3)
생존하기 쉬운 환경
내부에 정착.
그것에 대한 소속감.
끈기.
영속성.
안정성.

(12-4)
생존하기 어려운 환경.
그 장소로부터의 탈출 용이성.
생존하기 쉬운 환경.
그 장소를 오가는 이동의 용이성.

(2021년 4월 최초 공개.)

좋은 존재. 좋은 생명체. 좋은 사람. 좋은 이성. 그것의 분류.

좋은 존재.
좋은 살아있는 것.
좋은 사람.
좋은 이성.

그것은 다음과 같은 존재입니다.
주변의 다른 사람들에게 삶의 편안함을 분배합니다.
다른 사람들의 삶을 계속하기 쉽게 만듭니다.

우리 주변의 다른 사람들이 자손을 쉽게 남길 수 있도록합니다.

(2021년 4월 최초 게시.)

친구. 그 분류.

친구.
그것은 대인 관계 관계입니다.
다음 지표로 표현됩니다.

도움.
그것의 수출.
그것의 수입.

그들 자신이 다른 사람을 돕는다.
다른 사람이 그들을 돕는 것.

그 관계들.
그것들을 갖는 것.

그들의 빈도.
장기적인 지속 가능성.
수입과 지출의 균형.
높은 수준의 자율성.

(2021년 4월 초판 발행.)

이 책의 내용. 궁극적인 목적.

이 책의 내용.
이 책의 궁극적인 목적.

다음과 같은 내용입니다.

생물의 본질.
성 차이의 본질.
이 책의 내용.
글쓰기 및 출판.

이 모든 내용은 다음의 일부입니다.

생물의 일반적인 사회적 행동.
생물 사회의 본질.
그 내용을 집어 들었습니다.

인간의 본질.
생물의 본질.
그들의 동질성.
그들의 공통성.
그것에 대한 지적.

사회적 진리의 추구.
그것은 다음과 같은 내용에 도달하는 것입니다.
인간의 본질.
생물의 본질.

이 책의 내용.
이 책의 궁극적인 목적.
다음과 같은 내용입니다.

생물의 본질.
인간의 본질.
둘의 공통된 어둠.

인간의 본질.
그 어둠.

다음과 같은 내용입니다.
생물의 본질.
그 어둠.
그것의 일부.
그것의 한 종류.

(2021년 4월 최초 공개.)

사회적 진실에 대한 정보. 책으로 출판하기 위해. 그 행위의 위험.

사회적 진실에 관한 정보.
책으로 출판하기 위해.

생물의 본질.
성 차이의 본질.
그들을 착취하는 행위.
예시.
이러한 문제를 다루는 책.
책 쓰기.
책의 내용을 출판하는 행위.

이러한 행위는 다음과 같은 내용입니다.
살아있는 것.
일종의 생명체로서의 인간.
그들이 가지고있는 사회적 금기.
그들을 위반합니다.
상황의 발생.
피할 수없는 것.

모바일 라이프 스타일 중심의 사회.
남성 중심 사회.
그 생물의 기초를 형성하는 이데올로기.
전제.

그것을 파괴하는 것.
인간과 가축의 구분.
그것을 부정하는 것.
인간과 가축의 상호 관계.
다음과 같이 취급하는 것.
가축을 생명체와 동일하게 여기는 것.
공통적으로 살아있는 것으로 간주합니다.
논쟁의 구현.

결과.
움직이는 인간.
그들은 정신적으로 다음과 같은 행동을 할 수 없게됩니다.
가축 죽이기.

결과.
이동하는 인간.
그들은 자연 환경에 적응할 수 없습니다.
그들은 살아남을 수 없을 것입니다.

여성 사회.
여성이 지배하는 사회.
그들의 내면의 현실.
그것을 분석하십시오.
내용을 공개해야합니다.
그것은 다음과 같은 내용입니다.

그 사회에서 근본적으로 기밀 정보.
그 내용을 공개합니다.
그들의 실행.

그렇게 하는 행위.
위의 각 사회별로 다음 내용에 해당합니다.
심각한 사회적 금기.
집요한 실행.

위 각 사회 구성원들의 다음과 같은 행동.
저자의 행동으로 인한 결과.
그것에 대한 다음 조치의 실행.
저자에 대한 사회적 제재.
저자에 대한 사회적 처벌.

즉각적이고 무자비한 처형.

이는 전 세계적인 행동으로 이어질 것입니다.

저자는 이에 대비해야 합니다.
저자는 지금 구현 가능성을 상상해야합니다.
저자는 다음 목록을 작성해야 합니다.
저자가 작성한 전자책 데이터.
외부에 의한 삭제.
이를 방지하기 위한 다양한 조치.

그러한 사회적 제재 또는 처벌.
그러한 조치의 이행.
예시.
작성자가 다음과 같은 상황으로 고통받는 경우.
그럴 가능성이 높습니다.

작성자의 제삼자인 사람.
그들은 저자의 전자 책의 내용을 발견했습니다.
저자에 대한 그들의 존재와 감시.
그들은 그러한 행동을 수행했습니다.
저자는 이러한 상황에서 다음과 같은 조치를 취하도록 강요받습니다.
저자의 전자책 파일.
외부 아카이브 사이트에서 해당 데이터를 완전히 삭제합니다.

저자의 전자책 내용.
저자 주변 사람들이 다음과 같이 해석하는 저자의 전자책 내용.
내용은 다음과 같이 해석됩니다.
정신분열증 환자.
그의 미친, 자생적 인 생각.
그것의 축적.
제품.
내용은 정신병자의 망상입니다.
그 내용은 일관성이 없습니다.
그 내용은 의미가 없습니다.
그 내용은 쓸모가 없습니다.
내용은 사회에 해 롭습니다.
내용은 즉시 인간 세계 전체에서 지워야합니다.

이 환자에게는 다음과 같은 조치를 취해야합니다.
그러한 자생적 생각이 다시는 자신의 마음 속에 일어나지 않도록하십시오.

환자는 정신 병원에서 철저한 치료와 재활을 받아야합니다.

결과.
예상되는 상황.
예상되는 결과.
저자.
그는 남은 생애를 다음과 같이 보낼 것입니다.
그는 정신 병원의 격리 병동에 강제로 입원해야합니다.
그는 남은 인생을 다음과 같이 보낼 것입니다.
중증 환자로 시간을 보냅니다.
생각의 자유가 주어지지 않은 채 시간을 보냅니다.
무의미한 방식으로 시간을 보내기.

예시.
저자.
그는 다음과 같은 일을 겪을 수 있습니다.
그의 부모님 집.
그의 부모님.
그들은 다음을 배웠습니다.
자신의 자녀가 전자책을 썼다는 사실.
그 내용.
자신의 자녀의 존재와 감시.
그의 부모에 의한 그러한 행동의 실행.
그 상황에서 자녀에게 다음을 수행하도록 강요당함.
상황에서 자녀에게 다음과 같은 행위를 강요하는 행위.
자녀가 작성한 전자책.
콘텐츠가 저장된 전자 데이터 파일.
외부 아카이브 사이트에서 해당 데이터를 완전히 삭제합니다.

이에 대한 조치.

작성자가 소유한 컴퓨터.
컴퓨터 내부의 파일과 비밀번호.
외부에서 접근할 수 없도록 합니다.
그들의 존재를 은폐하기 위해.
즉시 그렇게 할 수 있습니다.

이에 대한 필요성은 매우 큽니다.

저자가 만든 전자책 파일.
파일이 등록된 아카이브 사이트.

해당 사이트의 비밀번호.
변경.
삭제하려면.

사이트의 계정입니다.
추가 생성.
복수화.

해당 사이트의 비밀번호.
컴퓨터에서 지우세요.
컴퓨터가 이러한 정보를 기억하지 못하도록 하세요.

이러한 작업을 정기적으로 수행하십시오.

이 전자책의 존재.
이 전자책의 존재.
눈에 띄지 않도록 숨기십시오.
평생 동안 주변 사람에게 알리지 않습니다.
예시.
천문학자 코페르니쿠스.
과거에 그는 천동설과 모순되는 새로운 지동설을 주장했습니다.
그와 같은 일을 하려면.

위 콘텐츠의 발생.
다음과 같은 경우로 제한됩니다.
저자.
그가 어느 정도 사회적으로 그의 이름으로 알려진 경우.
사회적으로 영향력이 있는 경우.

저자.
그가 알려지지 않은 이름인 경우.
그가 가진 사회적 영향력.
전혀 없는 경우.

저자.
그는 위의 사항에 대해 너무 걱정할 필요가 없습니다.
그의 책.
그들은 얼마나 오래 있었는지에 관계없이 독자가 거의 없습니다.
그들의 내용은 사회적 무관심 상태에 남아있을 것입니다.
다음과 같은 상태가 될 것입니다.
애초에 존재하지 않았던 상태.
같은 상태.
그들의 지속성.

그는 그 점에서 다음과 같은 것에 대해 걱정할 필요가 없습니다.
그의 책들.
그의 글.
그 내용의 출판.
그것과 함께 다음과 같은 내용의 발생.
자신의 생명에 대한 위험.

(2021년 4월 최초 공개.)

기밀 정보의 공개. 사회적 진실의 해명과 관련.

사회적 상급자.
그들은 사회에서 유통되는 정보를 면책없이 엿듣습니다.
사회적 부하.
그들은 그러한 정보를 사회적 상사에게 면책없이 제공합니다.

생물에 의한 사회적 우월성의 실현.
생물이 유리한 상태를 유지하기 위해.
이를 달성하는 데 필요한 정보.

그러한 정보.
그 내용이 공개되는 경우.
이것은 생명체에 다음과 같은 부작용을 초래합니다.
그것은 자신의 사회적 약점을 노출시킵니다.
그것은 그를 자신에게 취약하게 만듭니다.

이러한 이유로 생명체가 다음 내용을 깨닫는 것이 필수적입니다.
그러한 정보.
그 취급의 기밀성.
그것을 지키기 위해.
자신의 프라이버시.
그들을 보호하기 위해.

기밀 정보.
다음과 같이 분류할 수 있습니다.
개인 정보.
소셜 정보.
집단 정보.

그 내용.
다음 내용의 설명으로 직접 연결됩니다.
사회적 진실.
진실.

(A)
개인적인 기밀 정보.
개인적 차원의 기밀.
개인에 기반한 기밀성.
그 필요성과 그 발생.

개인 기반 기밀 정보.
개인에 의해 생성됩니다.
개개인의 두뇌 내부.
그 곳에는 다음과 같은 내용이 존재하지 않습니다.
그 내용에 관한 개인정보.

사람들은 다음과 같은 목적으로 이를 제공합니다: (1).
사람들은 다음 (2)명에게 제공합니다.
사람들은 다음과 같은 (3) 형식으로 제공합니다.

(1)
일상 생활 서비스.
사용.
(2)

그러한 서비스를 제공하는 다른 사람.
(3)
서로 계약 체결.
높은 수준의 보안이 필요합니다.

민감한 정보입니다.
사회 고위층이 도청할 수 있습니다.
그 사실.
그 노출.

그러한 상황의 발생.
남성 중심 사회에서 자주 발생합니다.
모바일 라이프스타일에서 자주 발생합니다.

예.
미국.
스노든 씨.
국가 고위층의 행동에 대한 사실.
그 내용에 대한 그의 계시.

(B)
집단적 기밀 정보.

기밀 정보.
그들은 다음 장소에 배포됩니다.
사람들이 속한 앉아있는 그룹.
그 내부.

그들이 속한 좌식 그룹 기지의 개인 정보.
그들이 속한 좌식 그룹 기지의 기밀성.
그들의 필요성.
그들의 발생.

그룹 기반 기밀 정보.
소속된 정착 그룹 내부의 사람들에 의해 생성됩니다.
그 대신에 다음 내용이 존재하지 않습니다.
콘텐츠에 관한 개인정보.
다음과 같은 목적으로 콘텐츠를 공유합니다.
정주 생활에서 발생하는 다양한 요구.

이러한 상황에 대처하기 위해.
노하우를 공유하기 위해.
그렇습니다. 그 수가 많습니다.
그 내용은 상세합니다.
다음과 같은 내용이 필요합니다.
높은 수준의 보안.

민감한 정보.
그것의 노출.

그러한 상황의 발생.
여성이 지배하는 사회에서 자주 발생합니다.
앉아있는 생활 방식에서 자주 발생합니다.

예시.
일본의 중앙 관공서.
그곳에서 일하는 고위 관료들.
그들은 다음에 대해 내부 고발합니다.
그들이 저지른 사기 행위.
그들의 내부 부정행위.

(2021년 4월 최초 공개.)

사회적 진실을 얻기 위해. 그 목적을 위해 필요한 행위.

기존의 사회적 규범.
내용을 파괴하기 위해.
그 내용을 위반하는 행위.

기존 사회 규범.
그것의 보호자.

그것의 존재.
파괴.

기존 사회 규범.
보호자.
그것의 의지.
내용 위반.

그러한 행위를 반복하는 것.
그러한 많은 행동을하는 것.

사회적 진실에 접근합니다.
실현.
그렇게하려면이를 수행하는 것이 필수적입니다.

기존 사회 규범.
다음과 같은 목적으로 생성됩니다.
다음 주체에 대한 불편한 사회적 진실.
그들을 은폐하기 위해.

사회적 상급자.
사회적 상급자.

기존 사회 규범.
그것에 대한 적응.
그렇게함으로써 사회적으로 승진하는 것.
그러한 내용을 달성 한 사람.

기존 사회 규범.
본체에서 그것을 만든 사람.
예.
일본 사회에서 미국.
그들은 실질적으로 일본 헌법을 만들었습니다.

사회적 상급자.
사회적 상급자.
그들의 의지.
그 내용을 파괴하기 위해.
그 내용을 위반합니다.
그러한 행동을 반복하는 것.

그러한 많은 행동을하는 것.

사회적 진실에 가까워지는 것.
실현.
그러기 위해서는 이를 수행하는 것이 필수적입니다.

(2021년 4월 초판 발행.)

인간 본성의 본질에 도달하는 것. 이를 위해 필요한 사고 방식.

인간 본성의 본질에 도달하기 위해.
이를 위해 필요한 사고 방식.

그것은 다음과 같습니다.

다음 작업을 수행합니다.
인간과 다른 생물을 구별하는 것.
인간과 다른 생명체를 구별한다.
그런 식으로 행동하지 않는다.

다음과 같이 생각하십시오.
인간은 다른 생명체보다 우월하다.
인간은 다른 생명체보다 우월하다.
인간은 다른 생명체보다 더 선택되고 특별하다.
그렇게 생각하지 마세요.

예시.
인간과 가축을 구별하기 위해.
인간과 가축을 차별하는 것.
그렇게 행동하지 마세요.

다음과 같이 생각하십시오.
인간은 가축보다 우월하다.
인간은 가축보다 우월하다.
인간은 가축에 비해 선택되고 특별하다.
그렇게 생각하지 마세요.

다음과 같이 생각하십시오.
인간은 가축보다 우월하다.
인간은 가축보다 우월하다.
인간은 가축에 비해 선택되고 특별합니다.
그렇게 생각하지 마십시오.

인간은 일종의 생명체입니다.

인간의 본성.
인간의 본성.
그 내용은 생물의 본질의 일부입니다.
그 내용은 다른 생물의 본질과 일치합니다.
그 내용은 일반적으로 생물의 본질과 일치합니다.
그 내용은 다른 생물의 본질에 공통적입니다.

인간의 본성.
그것을 추구하는 것.
그러기 위해서는 다음을 수행해야합니다.
생물의 본질.
그것을 추구한다.
그것을 미리 구현합니다.
최우선 순위를 두는 것.
철저히 실행한다.

인간의 본질에 도달하는 것.
그러기 위해서는 다음이 반드시 실현되어야 합니다.
다양한 생명체.
그들 사이의 공통점.
그들 사이에 공통된 본질.
생명체의 본질.
그것에 도달하는 것.
그러기 위해서는 다음을 수행해야합니다.
생물의 본질.

그것을 해명한다.
미리 구현한다.
위의 사항을 최우선적으로 실행합니다.
철저히 실행한다.

인간의 본성.
그것은 다음과 같습니다.
모든 생명체에 공통된 본질.
그것의 한 유형.

인간의 이상.
그것은 생물의 이상과 동일합니다.

인간이 이상을 추구 할 때.
인간은 다음을 실현해야합니다.
(1)
다음과 같은 행동을 피하는 것.
인간 고유의 이상.
그것을 추구하는 것.
(2)
다음 행동에 우선순위를 두는 것.
생명체의 공통된 이상.
그것을 추구하는 것.

인간은 생물의 일종입니다.
인간 고유의 이상.
그것은 다음과 같은 지점에 존재합니다.
생명체의 공통된 이상.
그것의 확장.

(2021년 4월 최초 게시.)

살아있는 것. 유전적 자손의 존재 또는 부재. 사랑이 있든 없든. 결혼의 존재 또는 부재. 다음의 발생과의 관계 사회적 우월감과 열등감.

사회적 편애와 학대. 사회적 차별과 학대.

생물의 세계에서는 다음과 같은 상황이 본질적으로 발생합니다.

//
유전적 자손을 생산할 수 있는 생물이 유전적 자손을 생산할 수 없는 생물에 비해 사회적 우월성을 갖는 경우.
연애 커플을 형성할 수 있는 생명체 또는 연애 커플을 형성한 생명체가 연애 커플을 형성할 수 없는 생명체보다 사회적으로 우월하다.
결혼할 수 있거나 결혼한 적이 있는 생물이 결혼할 수 없는 생물보다 사회적으로 우월하다.
유전적 자손을 생산할 수 있는 생명체 또는 유전적 자손을 생산한 생명체가 유전적 자손을 생산할 수 없는 생명체보다 사회적 우월성.
//

//
유전적 자손을 생산할 수 있는 생명체는 사회에서 더 우호적인 대우를 받습니다. 유전적 자손을 생산할 수 없는 생명체는 사회적으로 열악한 대우를 받는다.
낭만적 인 커플을 형성 할 수 있거나 낭만적 인 커플을 형성 한 생물의 사회적 대우. 낭만적 인 커플을 형성 할 수없는 사람들은 사회에서 열악한 대우를받습니다.
결혼 할 수있는 사람과 결혼 한 사람은 사회에서 더 나은 대우를받습니다. 결혼을 할 수 없는 사람들은 사회에서 열악한 대우를 받습니다.
유전적 자손을 생산할 수 있는 생명체 또는 유전적 자손을 생산한 생명체는 사회에서 좋은 대우를 받아야 합니다. 유전적 자손을 생산할 수 없는 사람들의 사회적 대우.
//

//
유전적 자손을 생산할 수 있는 생명체를 유전적 자손을 생산할 수 없는 생명체에 대해 사회적으로 차별하고 학대하는 행위.
낭만적 인 커플을 형성 할 수있는 생명체 또는 낭만적 인 커플을 형성 할 수있는 생명체에 대한 낭만적 인 커플을 형성 할 수없는 생명체에 대한 사회적 차별과 학대.
결혼할 수 있는 사람 또는 결혼할 수 있었지만 결혼할 수 없는 사람을 사회적으로 차별하고 학대하는 행위.
유전적 자손을 생산할 수 있는 생명체 또는 유전적 자손을 생산한 생

명체를 유전적 자손을 생산할 수 없는 생명체에 대해 사회적으로 차별하고 학대하는 행위.
//

예시. 일본 정부. 코로나 바이러스 감염에 대한 대책. 자녀가 있는 가정에 지급하는 넉넉한 보조금. 자녀가 없거나 결혼하지 않은 가구에는 보조금이 지급되지 않았다는 사실.

(2021년 12월에 처음 공개되었습니다.)

부모와 자녀의 관계. 생명체의 본질과의 관계.

부모와 자식 간의 계층 관계.
세대.
다음 세대에서의 번식.
그 본질은 생물의 본질을 기반으로합니다.
부모는 상급자입니다.
자식은 하위입니다.
예.
기독교.
절대자 하나님.
아버지와 자식 사이의 계층적 관계.
유교.
그 안에 다음과 같은 사회적 격려.
자녀에 의한 효도.

자녀의 세대.
시점의 시점.
부모는 강력합니다.
아이는 무력하다.

자녀의 세대.
자녀의 양육.
그 시점에서.
부모는 이미 독립적입니다.
아이는 아직 독립적이지 않습니다.
부모에 대한 자녀의 의존성.

다음이 실현되는 것이 필수적입니다.
아이 자신의 생존.
자녀 자체의 유지.

자녀의 세대.
시점.
부모는 생존에 필요한 자원을 가지고 있어야합니다.
아이는 생존에 필요한 자원이 없습니다.
부모는 자신의 자원을 아이에게 이전합니다.
그 이전.
그것은 공짜 선물이 아닙니다.
그 실현에는 조건이 붙어 있습니다.
예. 예.
계란의 영양 성분.
양육 능력.
양육에 대한 지식.

그러한 관계.
평생 동안 그들의 영속성.

위의 관계.
그들은 일반적으로 살아있는 것에서 관찰 할 수 있습니다.
그들은 일반적으로 살아있는 것에서 관찰 할 수 있습니다.
인간의 부모와 자식 관계.
이것이 그 예입니다.

(2021년 4월에 처음 게시되었습니다.)

생물의 번식과 그 은폐에 대한 본질적인 견해. 인간에서 그러한 행위의 발생. 생물의 본질과 관련하여.

(1)
생식 행위.
그것에 대한 욕망.
그것의 소유.

인간의 경우 다음과 같이 구성됩니다.
그것은 평생입니다.
그것은 본질적입니다.
그것은 연속적이다.

인간은 위의 사항과 관련하여 다음과 같은 행위를 수행합니다.
생식 행위.
그것에 대한 욕망.
그들의 소유.

그들 자신의 내면 세계에 존재합니다.
그들의 견고함.
그것의 힘.

그것을 겉으로 부정하기 위해.
그것을 은폐하기 위해.

그런 인간의 특성.
그것은 생물의 본질과 깊은 관련이 있습니다.

(2)
인간과 다른 생명체 사이의 공통점.
번식의 양상.

생물의 생식에 대한 본질적인 관점.
번식 행위.
그것에 대한 욕망.
그것의 소유.
그것은 매우 강합니다.
그것은 평생 지속됩니다.
그것은 필수적입니다.
그것은 지속적입니다.

그들 자신의 유전적 자손.
미래 세대에 대한 그들의 생존.
그것의 실현.
그것에 대한 본질적인 욕망.

그것의 성공적인 실현.
그들의 존경.
실현에 실패한 사람들.
그들에 대한 경멸.
그런 욕망.
그들이 유전적인 혈육의 몸으로 통합되는 것.

그 욕망
그들의 존재를 직면하는 것.
그들의 존재에 대한 노골적인 긍정.
그것들을 수행합니다.

그들을 피하는 것.
부정하기.

예시.
생식 행위.
외설이라고 부르는 것.
표면적으로는 그것을 경멸합니다.

생식 행위.
성적 욕망.
그것들을 피하는 것.
그것들을 깨닫는 사람들.
그들을 성인이라고 부르는 것.
그들에 대한 존중.

예.
배우자가 아닌 다른 사람과의 생식.
음행이라고 부르는 것.
표면적으로 그것을 경멸하는 것.

배우자가 아닌 다른 사람과의 생식 행위.
배우자가 아닌 다른 사람에 대한 성적 욕망.
그들을 피하는 것.
그것을 성취하는 사람.
그들을 순결한 것으로 간주하는 것.
그들을 존경하는 것.

(3)
인간과 다른 생물의 구별.
인간에서 마음의 기원.
생체에 대한 마음의 유전 적 이식.

(3-1-1)
생물의 생식에 대한 본질적인 견해.
생식 행위.
그것에 대한 욕망.
그것의 소유.
그것은 매우 강하다.
그것은 평생 지속됩니다.
그것은 필수적입니다.
그것은 지속적입니다.

(3-1-2)
그들 자신의 유전적 자손.
미래 세대에 대한 그들의 생존.
그것의 실현.
그것에 대한 본질적인 욕망.
그런 욕망.
유전적, 생명체로의 통합.

(3-1-3)
배우자가 아닌 다른 사람과의 이성.
그들과의 출산 행위.
그 성취에 대한 본질적인 욕망.

(3-2)
////
위의 욕망.
그것의 존재.
그것의 존재.
그 위대함.

그것을 마주하는 것.
그것을 공개적으로 긍정합니다.

그 욕망에 충실하게 행동합니다.

그것을 노골적으로 실천하는 것.
////

그 행동들.
다음과 같이 간주하는 것.
사회적 금기.

그러한 행위.
표면적으로 금지된 행위.
표면적으로는 피하는 것.
표면적으로는 부정하는 것.

(3-3)
다른 종류의 생명체.
다음과 같이 일방적으로 그들을 간주합니다.
////
그들은 다음을 수행합니다.

그러한 욕망의 존재.
그것들을 공개적으로 긍정한다.

그 욕망에 충실하게 행동한다.
노골적으로 실천하기.
////

다른 종류의 생명체.
그들이 취하는 행동.

그들에 대해 표면적으로 부정적인 태도를 취하는 것.

그들에 대해 표면적으로 다음과 같은 주장을 하는 것.

인간이 가진 다음과 같은 능력.
위의 행동을 수행하는 것.
그것을 피할 수 있는 능력.
이 능력의 존재.
그것을 강조하기 위해.

결과적으로 표면적으로는 다음을 주장합니다.

다른 종류의 생명체보다 인간의 우월성.

(3-4)
인간에서 그러한 행동의 발생.
원인.
그것은 다음과 같습니다.

(3-4-1)
인간이 잡식성 생물이라는 사실.
그들 자신의 음식.
그들의 안전.
그들의 필요의 엄청난 양.
그들의 필요성.
그것의 발생.
그것은 지속적입니다.
지속적입니다.

이를 달성하기 위해서는 다음과 같은 행동이 불가피합니다.

다른 생명체의 학살.
그렇게하는 것에 대한 심리적 저항.
그렇게하는 것에 대한 심리적 주저.
그들의 존재.
그들의 심리적 모순.
그것들을 해결하려는 욕망.

다른 생명체의 학살.
행위의 정당화.
예시.

동물.
물고기.
새.

포유류.
그들은 인간과 비슷한 존재입니다.
인간과 같은 종류의 존재입니다.

야생 동물.
예시.

멧돼지.
사슴.

가축.
가축.
예시.
소.
말.

재배 식물.
그들의 과일.
씨앗.
예시
곡물.
과일 나무.

이동이 잦은 라이프스타일.

가축 기르기.
가축 사용.
가축 도축.

가축 도축에 대한 심리적 저항.
그것에 대한 심리적 망설임.

그것의 존재.
심리적 모순.

그것의 해결.
그것의 실현에 대한 욕망.
그것의 행동.
그것에 대한 정당화.

(3-4-2)
대부분의 생물은 짝짓기 시즌이 있습니다.
반면에 인간은 다음을 달성 할 수 있습니다.
일년 중 언제든지 성적인 발정.

그 특징.

인간만의 고유성.
인간만의 독특함.
그 힘.
다음 측면의 강도의 정도.
생명체에서 인간의 특수성.
그들의 존재.

(3-4-2-1)
생식 행위 중.
행위 자체의 관점에서 다음의 실현.
감각. 지각. 생각.
그들에 대한 심리적 초점.
필요한 생존 반응.

다음과 같은 결과 부작용.
그들에 대한 반응.
그것에 대한 필요성.

생식 활동 중.
생각하는 능력.
자신을 방어하는 능력.
이것들의 약화.
그것에 대해 무엇을 해야할지.
그것에 대한 필요성.
인간의 정신에 대책의 유전 적 임베딩.

그것은 다음과 같습니다.

////
성적 발정의 모드.
정상 모드.
////
위의 두 가지를 구별합니다.
위의 두 가지를 혼동하지 않도록 주의하세요.

(3-4-2-2)
생식 기관.
생식 행동.

노골적이고 직접적인 모습.
그것의 수치심.
유기체에 대한 마음의 유전 적 이식.

(3-4-2-3)
발정기.
정상적인 기간.
그 기간의 실현.
항상 균형을 유지합니다.
둘 다.
둘 사이를 상호 전환합니다.
그것들의 실현.
그것은 항상 있습니다.
순간적입니다.
그것들을 가능하게 합니다.

(3-4-2-4)
생식 행위.
그 결과.
그것의 중력.

그들을하기로 결정한 결정의 심각성.
그들의 심각성.
생명체에서 그들의 필요성.
그들의 힘.
그들의 발생.

그들에 대한 사회적 헌신.
그들의 필요성.

그들에게주의를 환기시킵니다.
심리적, 유전적, 생물학적 임베딩.

(3-4-2-5)
출산 행위.
인간에 대한 위험.
그들의 발생.
이에 대한 사회적 준비.

그것의 필요성.
그들에게주의를 환기시킵니다.
유기체에 마음을 유전 적으로 이식합니다.

(3-4-2-6)
아이의 탄생.
그것이 가져 오는 다음 내용의 발생.

(3-4-2-6-1)
부모에 의한 자녀의 양육.
그렇게 할 사회적 의무.
오랜 기간 동안의 상태의 지속성.
그것이 가져 오는 심리적 압력.
그들의 발생.
이에 대한 사회적 준비.
그것의 필요성.
그들에게주의를 환기시킵니다.
심리적, 유전적, 생물학적 내재화.

(3-4-2-6-2)
부모에 의한 자녀 양육.
그들의 사회적 의무.
그것의 포기.
그것이 가져 오는 다음 내용.
학위의 크기.

자녀의 삶에 대한 손상.

한 부모에 의해 발생한 경우.
그것이 가져 오는 다음 내용.
그, 정도의 정도.

다른 부모.
그들의 삶의 피해.

그들의 발생.
그것에 대한 사회적 회피.
그들에 대한 사회적 제한.

그들에 대한 사회적 제재.
그들의 필요성.
그들에게주의를 환기시킵니다.
심리적, 유전적, 생물학적 내재화.

(3-4-2-6-3)
아이 돌보기.
필요한 인력.
필요한 노력.
인간에 대한 그들의 풍요의 정도.
이 작업에서는 다음을 실현하는 것이 필수적입니다.

두 배우자.
혈족.
그들 사이의 공동 작업.
그들 사이의 협력.
그들 사이의 상호 지원.
그들의 실현.

(3-4-2-6-4)
자녀의 양육.
그것에 필요한 기간.
인간의 수명.
이 작업에서는 다음을 실현하는 것이 필수적입니다.

두 배우자.
혈액 친척.
그들 사이의 공동 작업.
그들 사이의 협력.
그들 사이의 상호 지원.
그들의 실현.

결과적으로 양 당사자의 배우자간에 다음과 같은 요구가 발생합니다.
그들 자신의 배우자.
그들과 그 사람 사이의 다음 실현.

공동 생활.

그것의 장기적이고 지속성.
그것의 필요성.

그것이 가져 오는 다음의 발생.
두 당사자 간의 좋은 대인 관계.
그것의 유지.
사회적 의무.

장기간에 걸친 위 조건의 지속성.
그것이 가져 오는 심리적 압력.
그들의 발생.
이에 대한 사회적 준비.
그것의 필요성.
그들에게주의를 환기시킵니다.
유기체에 대한 심리학의 유전 적 이식.

(3-4-2-7)
배우자와의 불일치.
그것의 발생.
그것의 지속성.
그것이 가져 오는 다음 내용.
그 크기.

두 배우자.
그들 자신의 삶의 손상.

그 발생.
원인이 한 배우자 측에만 독점적으로 존재하는 경우.
다음은 그것이 가져 오는 것입니다.

다른 배우자.
그 사람의 삶의 손상.
그 크기.

그들의 발생.
그들에 대한 사회적 회피.
그들에 대한 사회적 제한.
그들에 대한 사회적 제재.

그들의 필요성.
그들에게주의를 환기시킵니다.
유기체에 대한 마음의 유전 적 이식.

(3-4-2-8)
배우자가 아닌 이성.
그들과의 번식 행위.
그것의 실현.
그것에 대한 본질적인 욕망.

살아있는 것.
그것의 한 유형으로서의 인간.
그 욕망에 순종했다면
그들이 솔직하다면.
노골적인 경우.
다음 범주에 속합니다.

배우자를 속이는 경우.
그것 때문에 배우자를 배신한 경우.

다음과 같은 결과를 가져옵니다.

자신의 결혼 파트너.
자신의 데이트 파트너.
위의 사람들의 삶에 미치는 피해.
피해의 규모.

불륜.
결과적으로 다음과 같은 상황이 발생합니다.
사생아의 탄생.
이로 인해 다음 (A) 내용에 대한 다음 (B) 부작용.

(A)
피의 계보.
그것의 정당성.
그것의 손실.

서자의 양육.
그들에 대한 책임.

그들에 대한 결정.

(B)
사회적 혼란.
심리적 혼란.
그들의 규모.

(2021년 4월 최초 게시.)

인간과 다른 생명체 사이의 단절 또는 근본적인 차이. 이러한 주장과 모바일 라이프스타일과의 관련성.

(1)
//
인간과 다른 생명체 사이의 단절 또는 근본적인 차이.
인간과 가축 사이의 단절 또는 근본적인 차이.

인간의 특권적 성격.

인간의 우월성 또는 우월성.
다른 생명체에 대한 종속 또는 열등감.
//
그들에 대한 강조.

예시.
//
유대교.
기독교.
이슬람교.
해당 종교의 교리.
//

(2)

다른 생명체에서는 발견되지 않는 인간 고유의 높은 지능.
그들에 대한 강조.

(3)
휴머니즘.
인간 고유의 이상.
그 실현을 추구하는 것.
예시.
인권.

(1) 위. (2) 위. (3) 위.
이러한 아이디어는 모바일 라이프스타일의 사회에서 자주 발생합니다.

그 배경.
모바일 라이프 스타일.
다음과 같은 내용입니다.
가축 기르기.
가축 방목.
가축 도축.
매일 이러한 행동을 반복합니다.
그러한 생물을 여러 세대에 걸쳐 영구적으로 살기 위해.
사람이 살아가는 데 필수적인 요소입니다.

만약 어떤 사람이 인간을 가축과 동일시한다면.
인간을 가축과 동일시하는 사람은 그 정신이 무너질 것입니다.

(2021년 3월 최초 공개.)

인간 사회의 현실. 우월한 자와 열등한 자의 관계. 인간 부하의 길들여진 본성.

인간 사회.
그 현실.
상급자는 하급자에게 강제로 명령합니다.
상급자는 하급자의 운명을 강제로 가져갑니다.

상급자는 하급자에게 강제로 일을 시킨다.
상급자는 하급자를 착취합니다.
상급자는 이러한 행동을 통해 얻은 부를 축적합니다.
그리고 이를 자신의 후손에게 기득권으로 물려줍니다.
그렇게 함으로써 자신의 우월성을 영속화합니다.

그 예는 다음과 같습니다.
//
상급자가 하급자를 일방적으로 이용한다.
상급자가 하급자의 의지와 운명에 일방적으로 영향을 미친다.
상급자는 하급자의 생물을 일방적으로 사용하고 버린다.
인간 사회에서 아랫사람은 윗사람의 노예입니다.
//

결국 그들은 다음과 같습니다.
//
인간 사회에서 아랫사람은 윗사람의 노예입니다.
인간 사회에서 아랫사람은 윗사람의 시종이다.
//

인간 사회에서 낮은 자는 높은 자의 가축이다.
//
(1)
인간에 의한 가축의 대우.
인간 사회에서 높은 사람이 낮은 사람을 대하는 것.
이것들의 내용은 동일합니다.

(2)
인간.
자신보다 낮은 사람들.
자신의 가축.
그들 자신이 그러한 존재를 대하는 방식.
그 안의 차이와 차이.
그들 사이에 특별히 존재하지 않는다는 사실.
//

결국 이것은 다음과 같습니다.

(1)

인간.

(2)
다른 생명체.

예시.
가축.

(1) 위. (2) 위.
//
그들 사이에 존재하는 연속성.
그들 사이에 존재하는 동질성.
그들 사이에 존재하는 동일성.
//
그들의 존재에 대한 반박할 수 없는 증거.

(2021년 3월 최초 공개.)

인간 사회의 진실에 도달하기 위해. 방법.

인간 사회의 진실에 도달하기 위해.
이를 달성하는 간단한 방법.
인간이 다음을 인식하는 것이 그것을 실현하는 간단한 방법입니다.
//
인간과 다른 생명체 사이의 연결.
그들 사이에 존재하는 연속성.
둘 사이에 존재하는 동질성.
그들 사이에 존재하는 정체성.
//

(1)
//
(1-1)
인간. 다른 생명체.
그들 사이의 근본적인 차이점.

그들 사이의 근본적인 단절.
그들의 존재에 대한 강조.
(1-2)
인간 특유의 높은 지능.
그것을 강조하십시오.
(1-3)
인간의 이상.
그것을 추구하는 것.
//

위의 (1).
인간에게 그러한 행동의 무의미함.

인간이 이러한 행동을 계속한다면.

다음은 인간이 미래에 달성하기 불가능한 모든 것들의 목록입니다.
//
인간 사회의 진리에 도달하는 것.
인류의 본질에 도달하는 것.
//

(2)
위 (1)의 행위를 대신하여 다음과 같은 새로운 행위를 수행한다.

(2-1)
인간.
기타 생명체.
//
그들 사이의 단절.
그들 사이의 차이.
//
존재하지 않는다는 것.
그것에 대한 새로운 인식.
이것을 새롭게 인식하는 것.

인간.
다른 생명체.
//

그들 사이의 연속성.
그들 사이의 동질성.
그들 사이의 동일성.
//
분명히 존재한다는 것.
그것을 새롭게 인식하는 것.
새롭게 인식하는 것.

(2-2)
인간은 일종의 생명체라는 것.

인류의 본질.
다음 장소에 완전히 포함될 수 있습니다.
//
생물의 본질.
그 내부.
//

//
인간의 본질. 생물의 본질.
둘 다 동일하다는 것.
둘 다 동일하다는 것.
//
그들의 내용에 대한 확인.

위의 (2).
인간이 다음을 실현하기 위해서는 이러한 행동이 필수적입니다.
//
인간 사회의 진실에 도달하기 위해.
인류의 본질에 도달하기 위해.
//

(2021년 3월 초판 발행)

인간은 세계 사회 수준에서 생물의 본질, 인간의 본질, 사회의 본질을 파악할 수 없습니다.

(1)
모바일 라이프 스타일.
사람들이 매일 가축을 방목하고 기르며 사는 이동 생활 방식.
인간은 가축과 존재의 유사성을 매일 인식하며 살아갑니다.
특히 인간은 자신의 생식 활동에서 이러한 사실을 잘 알고 있습니다.
인간은 가축과 함께 살면서 매일 가축을 죽입니다.
인간은 존재의 측면에서 인간과 가축을 뚜렷하게 구분할 수밖에 없습니다.
인간은 인간과 인간이 아닌 생명체를 날카롭게 구분할 수밖에 없습니다.
인간은 인간을 생물의 일부로 보는 것이 불가능해집니다.
따라서 인간은 생물의 본질, 인간의 본질, 사회의 본질에 다가갈 수 없습니다.

(2)
앉아있는 생활 방식.
이 삶에서 인간은 주로 식물을 재배하고 수확하여 생활합니다.
인간은 존재의 측면에서 인간과 비인간 생명을 날카롭게 구분할 필요가 거의 없습니다.
인간은 인간을 생물의 일부로 볼 수 있습니다.
그러나 그 사회의 내면은 비밀로 유지되며 내부 정보는 기밀로 취급됩니다.
따라서 인간은 자신이 속한 사회의 내부를 분석할 수 없습니다.
따라서 인간은 생물의 본질, 인간의 본질, 사회의 본질에 도달할 수 없습니다.

인간의 삶에는 오직 두 가지 유형이 있습니다.
따라서 인간은 글로벌 사회 수준에서 생물의 본질, 인간의 본질, 사회의 본질에 접근 할 수 없습니다.

(2021년 5월 초판 발행)

밀집된 삶. 희박한 삶. 밀집된 사람들. 희박한 사람들.

생명체에는 두 가지 종류가 있습니다. 밀집된 생명체. 드문드문한 삶.
두 종류의 사람들이 있습니다. 밀집된 생명체. 희박한 존재.
밀집된 존재. 그것은 액체적인 성질을 가지고 있습니다. 좁고 제한된 공간에 밀집되어 있고, 밀집되어 있고, 밀집되어 있고, 정착되어 있고, 앉아있는 상태로 존재합니다.
드문 드문 존재. 기체 특성을 가지고 있습니다. 넓고 무한한 영역에서 저밀도, 불연속적이며 끊임없이 움직이는 상태로 존재합니다.
암컷. 그들은 밀집된 사람들입니다. 좁고 제한적이며 안전한 영역에 밀집되어 있고, 밀집되어 있고, 정착되어 있고, 영구적인 상태로 존재합니다.
수컷. 드문 드문 사람들입니다. 이들은 넓고 무한한 영역에서 어떤 위험이 기다리고 있는지 모르는 저밀도, 불연속적이고 끊임없이 이동하는 상태로 존재합니다.
앉아있는 사람들. 이들은 밀집된 사람들입니다. 한 곳에서 여러 세대에 걸쳐 영구적으로 거주하며 집약적인 농업에 종사합니다.
이동하는 사람들. 그들은 드문 드문 사람들입니다. 그들은 여러 지점을 이동하며 거친 농업에 종사합니다.

대규모 전염병에 대한 사회적 조치. 예. 코로나 바이러스 감염. 밀집된 행동을 금지하고 드문 드문 행동을 장려합니다.
대규모 전염병으로 인한 피해. 밀집된 사람들에게는 더 크고 드문 드문 사람들에게는 적습니다.
대규모 감염으로 인한 피해. 성별 차이와 관련이 있습니다. 예. 코로나 바이러스 감염. 여성에서 더 크고 남성에서 더 적습니다.
주요 감염으로 인한 피해. 생활 방식의 차이와의 연관성. 예. 코로나 바이러스 감염. 좌식 생활 방식에서 더 크고 이동 생활 방식에서 더 작습니다.

(2021년 7월 최초 발표)

차별. 생명체와 인류의 본질입니다.

차별. 그것은 생물의 본질입니다. 그 의식은 생명체 안에 존재하며 제거 할 수 없습니다.

생명체는 자신과 특성면에서 공통점이나 정체성이 많은 존재를 선호합니다.
생명체는 특성의 측면에서 자신과 공통점이나 정체성이 거의없는 존재를 싫어합니다.
생명체는 자신과 동질적인 존재를 선호합니다.
생명체는 자신과 다른 존재를 싫어합니다.
예시. 인종적 차이. 피부색의 차이. 얼굴 특징의 차이.

생명체는 생존에서 우월하거나 유능한 존재를 선호합니다.
생명체는 생존 능력에서 열등하거나 무능한 존재를 싫어합니다.

생명체. 그것은 다음과 같이 행동합니다.
그 자신이 생존 능력에서 우월성과 능력을 소유 한 존재 인 경우. 생명체는 이것을 긍정적으로 인정하고 자기 고양에 빠지고 자신을 긍정합니다.
다른 사람이 자신만큼 우월하고 유능할 때. 생명체는 그러한 타인과 경쟁하고 경쟁합니다.
다른 사람이 자신보다 열등하고 무능할 때. 생명체는 그러한 타인을 공개적으로 경멸하고, 경멸하고, 일방적으로 설교하고, 가지고 놀고, 괴롭 힙니다.
그 자신이 생존에 열등감과 무능력을 가지고 있다면. 생명체는 이것을 인정하기를 꺼려하고 자기 혐오로 자신을 부정합니다.
다른 사람들이 자신만큼 열등하고 무능 할 때. 생물은 동성애 혐오증이됩니다.
그 자신이 생존 능력에서 열등감과 무능력을 가진 존재라면. 생명체는 강한 욕망을 가지고 자신의 생존 능력에서 우월하고 유능한 존재가되기 위해 노력합니다. 그런 다음 생명체는 우월하고 유능한 존재에게 도전하려고 합니다. 도전이 실패로 끝나면 그는 무력감과 우울함을 느낍니다.
우월한 자와 열등한 자, 유능한 자와 무능한 자, 그리고 그들 사이에는 공공연한 차별이 존재합니다. 이러한 차별은 생물의 본질에 근거합니다. 거기서 모든 대우는 자신의 생존의 용이성과 생존 능력의 크기에 따라 결정됩니다. 생명체의 일종인 인간도 이러한 차별을 공공

연하게 가지고 있습니다.

생물의 번식 성공 또는 우월성. 생존에 유리한 자손을 후대에 최대한 많이 남기는 것입니다.

사회적 생식 차별의 분류.
남성의 경우. 자기 확장의 성공 정도.
여성의 경우. 자기 보존의 성공 정도.
섹스 기회 획득의 성공 또는 실패. 번식 성공 정도. 자손 생존의 정도.
번식에 성공한 생명체는 유능하고 지배적인 것으로 간주됩니다. 번식에 실패한 생물은 무능하고 열등한 것으로 간주됩니다.
이 둘 사이에는 공개적인 차별이 존재합니다. 이러한 차별은 생물의 본질에 근거합니다. 생명체의 일종 인 인간도 그러한 차별을 공개적으로 가지고 있습니다.

사회적 성적 발기 부전. 그것은 다음과 같은 내용의 존재입니다.
////
동성애자. 이성애 섹스에 관심이없는 사람들.
성적 매력이 부족한 사람. 이 때문에 이성에 의해 받아 들여지지 않는 사람.
성행위를 잘 수행 할 수없는 사람. 이 때문에 이성에게 인기가없는 사람.
성관계를 두려워하는 사람.
혈육의 이성과 성관계를 갖지 않는 사람. 가상의 이성과 성관계를 갖거나 실제 이성의 대용품과 성관계를 갖는 사람.
성행위를 초월하고자 하는 사람.
성적 능력을 상실한 사람. 예시. 생식 세포의 외과적 제거. 노화로 인한 성적 능력 상실.
////

사회적으로 무능력한 사람. 그들은 후손을 위해 자신의 살아있는 사본을 남기지 않습니다. 그들은 생명체의 본질에 반하는 행동을 합니다. 따라서 그들은 사회적으로 차별, 증오, 멸시의 대상이 됩니다.

생물학적 능력에 있어서는 남성이 우월하고 이동 생활에 있어서는 암컷이 열등하다. 예시. 서구 국가. 중동 국가.
생활 기술 측면에서 여성의 우월성과 앉아있는 생활 방식에서 생활 기술 측면에서 남성의 열등성. 예시. 중국, 한국, 일본, 러시아.
그들 사이에는 공개적인 차별이 있습니다. 이러한 차별은 생물의 본질에 근거합니다. 생명체의 일종인 인간도 이러한 차별을 공공연하게

가지고 있습니다.

(2021년 7월에 처음 게시되었습니다.)

혈연관계의 분류. 혈연 관계의 분류 체계.

혈연 관계.

생물의 상호 유전적 정체성.
생물의 상호 유전 적 동질성.
생물의 상호 유전 적 공통성.
생물의 상호 유전적 조화.

두 개 이상의 개별 생명체.

그들은 위의 내용을 바탕으로 사회적 관계를 형성합니다.
위의 내용을 바탕으로 관계를 형성합니다.
위의 내용을 바탕으로 관계를 형성합니다.
그들은 위의 내용을 바탕으로 함께 산다.
그들의 생활 그룹. 그들의 생활 네트워크.

그들은 그 장소에서 계속 살고 있습니다.
그들은 그 장소에서 계속 살고 있습니다.
정착 그룹. 정착 네트워크.
제도화.
그것이 혈연 시스템입니다.

혈연 체계입니다.
그 분류.

////
(1)
혈연 관계의 이해. 그 관점.

(1-1)
기둥을 만드는 경우.
그룹.

(1-1-1)
부계 중심. 부계 혈통.

(1-1-2)
모계 중심. 모계 혈통.

(1-2)
극이 생성되지 않은 경우.
네트워크.

////
(2)
씨족과 성의 계보. 그 흔적. 그 길이.

(2-1)
영원.

(2-2)
여러 세대. 영원하지 않습니다.

(2-3)
한 세대.

////
(3)
순간의 힘. 한 장소의 지배자.

(3-1)
아버지. 아버지의 권위. 모바일 라이프 스타일.

(3-2) 어머니.
어머니. 모성적 권위. 앉아있는 생활 방식.

////
(4)
혈연 관계의 사회적 중요성.

사회적 중요성의 정도.
유전적 유대의 사회적 중요성.
사회적 중요성의 정도.

혈연 관계에 기반한 앉아있는 생활 방식.
그것에 대한 사회적 강조.
사회적 중요성의 정도.

(4-1)
절대적 견해.

(4-2)
강조.

(4-3) 무시.
무시.
혈연 관계가 아닌 공동체에 기반을 둔 정적인 생활 방식.
그것에 대한 사회적 강조.

////
(5)
분석의 대상으로서의 생명체의 사회.
그 분류.

(5-1)
무성 생식.

(5-2)
성적 생식.

(5-2-1)
식물.

(5-2-2)
동물.
인간.

(5-2-2) 위의 정보에 근거한 인간 사회의 분류.

구체적인 예.
중국. (1-1-1) 그룹. 부계. (2-1) 영원. (3-2) 어머니. (4-1) 절대.
일본. (1-1-1) 그룹. (1-1-1) 그룹. 부계. (2-2) 여러 세대. 영구적이지 않습니다. (3-2) 어머니. (4-3) 방치.
러시아. (1-1-1) 그룹. 아버지. (2-3) 세대. (3-2) 어머니. (4-2) 강조.
태국. (1-2) 네트워크. (2-1) 영원. (3-2) 어머니. (4-2) 강조.

인종 시스템도 혈통 시스템의 일부입니다.
민족 시스템도 혈연 시스템의 일부입니다.
이러한 체계의 형성은 인간 간의 유전적 연결 정도에 따라 결정됩니다.

(2021년 5월에 처음 게시되었습니다.)

고통화 사회. 저통화 사회.

높은 통화를 가진 사회.
다음과 같이 구성됩니다.
//
사람들이 충분한 돈을 벌지 못하는 사회.
생활비가 높은 사회.
통화 보유자가 쉽게 사는 사회.
화폐를 보유하지 않은 사람들이 고통받는 사회.
//

통화가 약한 사회.
다음과 같이 구성됩니다.
//
사람들이 돈을 벌 수 있는 사회.
생활비가 오르지 않는 사회.
통화 보유자가 고통받는 사회.
통화를 보유하지 않은 사람들이 고통받지 않는 사회.
//

높은 화폐를 가진 사회가 낮은 화폐를 가진 사회로 바뀌는 경우.
사회적 화폐로 저축하여 부를 쌓은 사람들. 그들의 부는 사라질 것입니다. 그들의 삶은 빈곤해질 것입니다.
비사회적 통화로 저축을 통해 부를 쌓은 사람들. 그들의 부는 유지될 것입니다. 그들의 삶은 여전히 풍요로울 것입니다.
사회적 통화 저축에서 비사회적 통화 저축으로 미리 전환한 경우. 실물 자산의 사전 축적. 이는 부를 유지하는 데 매우 효과적입니다.

약한 통화를 가진 사회가 강한 통화를 가진 사회로 바뀔 때.
사회적 화폐로 저축하여 부를 축적해 온 사람들. 그들의 부는 증가할 것입니다.

생명체의 행동 변화. 관성의 법칙을 따릅니다. 생명체가 즉시 변화하는 것은 불가능합니다.

통화가 약한 사회는 통화가 강한 사회로 바뀔 것입니다. 그 다음에는 통화가치가 높은 사회가 낮은 사회로 바뀔 것입니다.
이 경우 사회적 화폐로 저축을 통해 부를 축적하는 행위. 통화 위기가 서서히 다가와도 이러한 관행을 당장 중단하기 어렵다는 사실.

통화가 강한 사회의 문제.
강력한 통화가 사회에 미치는 영향.
높은 통화 빈곤. 무엇이든 하는 데 드는 비용이 높습니다. 이는 경제 경쟁력을 떨어뜨립니다. 돈을 벌 수 없습니다. 고부가가치 제품만이 수익을 낼 수 있습니다. 사람들의 구매력이 감소하여 상품 가격이 낮아집니다. 사람들은 아무것도 벌지 못하면 통화 가치 하락을 피할 것입니다.

여성이 지배적인 사회가 남성 지배적인 사회에 의해 통화가치를 강제로 평가절하하는 경우.
예시. 일본 사회는 미국에 의해 강제로 통화가치를 평가절상해야 합니다.
여성이 지배하는 사회에서는 그 사회 구성원들이 자기 보존을 우선으로 행동합니다. 따라서 사회 상층부의 남성 중심 사회의 정책에 대해 누구도 비판하거나 반항할 수 없고 순종할 수밖에 없습니다. 이러한 여성 지배 사회에서 그러한 비판과 반항은 강력한 사회적 금기가됩니다. 그 결과 사회는 급속하고 일방적으로 쇠퇴합니다. 사람들은 점점 더 가난해집니다. 사회는 스스로 부흥할 수 없습니다.
이 문제에 대한 해결책.

파산으로 인한 사회의 재정 붕괴로 인한 통화의 대규모 평가 절하.
수출 산업을위한 국내 제조 기지의 부활.
이를 달성 할 수있는 유일한 방법은 우리의 국제 수입력을 되살리는 것입니다.
그것이 바로 경제위기의 발생입니다. 경제적 패배입니다. 경제적 수치입니다.
여성이 지배하는 사회의 사람들은 자기 보존적이고 안보를 우선시하며 헛된 것입니다. 따라서 아무도 스스로 해결책을 채택 할 수 없습니다. 따라서 사람들은 점점 더 경제적으로 갇히게 될 것입니다.
이것은 사회의 완전한 파괴와 경제의 완전한 불태움으로 이어질 것입니다.
그것은 다음과 같은 상황의 귀환입니다.
예시. 태평양 전쟁에서 일본의 패배.

(2021년 12월에 처음 게시되었습니다.)

통화. 언어. 물리적 키보드의 문자 키 시퀀스. 통일 또는 분단, 그리고 기득권과의 관계.

(A)
통화의 비균일성. 언어의 불일치. 발생 원인의 공통성.
//
통화 변환의 용이성.
언어 학습의 어려움. 언어 자동 번역의 어려움.
//

기득권 지향성과의 연관성.
//
교환의 용이성. 번역의 용이성.
학습의 어려움.
기득권 확보. 기득권 상실 방지.
//
그들 사이의 긴밀한 연관성.

(B)
물리적 키보드에서 문자 키 시퀀스의 글로벌 통일. 이 상태의 영속화.

발생 원인.
//
문자 키 시퀀스 학습의 어려움. 알파벳으로 발음을 쉽게 쓸 수 있습니다.
//

그것을 제거하는 방법.
//
키톱을 자유롭게 교체 할 수있는 기능. 이를 실현할 수 있습니다.
키 입력 설계를 위한 프로그래밍 언어 사용. 이를 가능하게 합니다.
예제: 자동 핫키.
알파벳을 없애기. 이를 가능하게 합니다.
새로운 대체 문자 키 시퀀스를 쉽게 배울 수 있습니다. 이를 실현할 수 있습니다.
//

기득권 지향과 관련이 있습니다.
//
학습의 난이도.
기득권 확보. 기득권 상실 방지.
//
그들 사이의 긴밀한 연관성.

기득권으로부터의 해방 및 기득권 확보 수단.
기득권 및 기득권 확보 수단의 제거 또는 무력화.
(1)이 (2)를 실현하기 위해 본질적으로 필요합니다.
(1)
삶. 기득권 유지를 위한 기회에서 배제되고 소외됩니다.
(2)
삶의 개선. 사회적 지위 향상.

기득권 확보 수단으로서의 화폐.
기득권 확보 수단으로서의 언어.
기득권 확보 수단으로서의 물리적 키보드의 문자 키 배열.

기득권 확보 수단으로서의 화폐의 본질. 그 성격의 지우기.

(1)전 세계적으로 통일된 화폐의 탄생을 가능하게 한다.
(2)개인 화폐의 탄생을 가능하게 한다.

언어에 대한 기득권을 확보하는 수단으로서의 성격. 그 성격의 지우기.
(1)보편적 언어의 탄생을 가능하게 한다.
(2)개별 언어의 탄생을 가능하게 한다.

문자 키 배열에 대한 기득권을 확보하는 수단으로서의 물리적 키보드의 본질. 그 성격의 지워짐.
(1)개별 문자 키 시퀀스의 탄생을 허용합니다.
(2)전 세계적으로 통일된 문자 키 시퀀스의 탄생을 가능하게 합니다.

(2021년 12월에 처음 발표되었습니다.)

살아있는 것을 위한 이야기.

이야기.
다음과 같은 내용입니다.

일반적으로 물질에서 이러한 상태의 시간적 변화.
일반적으로 물질의 생명체 범위.
그 내용에 대한 설명.
대상이 동물이나 사람일 필요는 없습니다.

예시
일출.
일몰.
화산 폭발.

(1)
물질의 성질.
무기물.
유기물.
생물.

(2)
(2-1)
수명 기간.
무기한.
무기한.

(2-2)
생물의 존재 기간.
예.
없음.

(3)
상태의 변화.

(3-1-1)
긴장.
긴장.
비정상성.

(3-1-2)
부진.
온화함.
매일.

(3-2)
기복의 크기.
파도의 크기.
갑작스러움.
예측 불가능성.
느리고 꾸준한 템포.

(3-3)
지루하지 않음.
참신함.
복잡성.
단조롭지 않음.

(4)
흥분.

(5)
살아있는 것에 대한 상태의 선함.
쾌적함.
쾌적함.
조화.
청결.
휴식.
치유.

(2021년 4월 최초 게시.)

이야기 속 영감. 그 발생의 요인. 살아있는 것의 경우.

이야기 속의 감정.
그 발생의 요인.
생물의 경우.

(1)
생물의 생존에 위기.
재난. 사고. 사건. 위기. 그들의 발생.
생존 측면에서 생물의 열등함 또는 무능함.
그 생명체에 대한 운명.
(1-1)
그 피할 수 없음.

(1-2)
그것의 극복.
그 극복.

(1-2-1)
그것을 위한 노력.
그것을 위한 독창성.

(1-2-1-1)
콘텐츠의 참신성.
콘텐츠의 자극의 크기.
콘텐츠에서 자극의 강도.

(1-2-1-2)
콘텐츠의 높은 품질 수준.
콘텐츠의 높은 수준의 완성도.
실현의 난이도 수준입니다.

(1-2-1-3)
콘텐츠가 도움이 되는 정도.

(1-2-2)
콘텐츠가 주는 카타르시스의 강도.

(2)
생물의 생존 수준 증가에 대한 실현.
생존.
자손을 낳고 미래 세대를 위해 남겨 두는 것.
이러한 것들의 실현.
그것이 가져다주는 즐거움.
이 즐거움의 생성은 생명체에 필수적입니다.

(3)
높은 생명력의 발현.
힘의 표현.
그 내용의 표현.

(4)
생명체에 대한 모범적 인 존재.
생물을 위한 모범적인 삶.
내용의 표현.

일반적으로 생물을 위한 한 생물의 이상적인 행동.
한 생물이 다른 생물에게 도움을 주는 행위.
내용의 표현.

(5)
사회적 선망의 대상.
사회적 상급자.
풍부한 자원의 소유자.
생물과 동등한 것.
사회적 행동의 실체.
그 삶의 현실.
그 내용의 프리젠 테이션.

(2021년 4월 첫 발행.)

살아있는 것에 대한 이야기. 그 내용의 분류.

(1)
(1-1)
코미디.
기쁨.
생존에 대한 긍정적 인 느낌.
이를 제공하는 이벤트의 발생.
이벤트 내용에 대한 설명.

(1-2)
비극.
슬픔.
생존에 대한 부정적인 감정.
이를 유발하는 사건의 발생.
이벤트의 내용에 대한 설명.

(2)
(2-1)
기분 좋은 느낌.

(2-1-1)
생물의 생존에 대한 안정감 또는 안도감.
평화.

일상 생활.
그 설명.

(2-1-2)
생물의 생존에 대한 성취감.
그 설명.
자신의 자손을 번식시키는 행위.
생식 행위.
이를 부추기는 묘사.
성인용 비디오.
성인용 애니메이션.

(2-2)
불편함.
생물의 생존에 대한 위협.
그 묘사.
공포.
스플래터.
그것은 생명체에 많은 자극을 가져다줍니다.
그것은 만족 스럽습니다.

(3)
(3-1)
자신의 운명을 받아들이는 것.
자신의 운명을 따르는 것.
실패.
패배.

운명.
그것은 다음에 의해 생명체에 가져옵니다.
사회에서 살아있는 것의 근본적인 비합리성.
그 존재의 광대함.

(3-2)
운명의 극복.
운명을 초월하는 것.
성공.
승리.

(4)

(4-1)
휴식.

(4-2)
긴장.
진지함.

(5)
(5-1)
생존에 필요한 감각 기관.
운동.
완전한 회전.
자극의 양.
자극의 정도.
높은 수준의 각성.
큰 긴장의 정도.
심각한 사건의 발생.
설명.
이러한 것들의 높은 수준.
그것은 살아있는 것에 성취감을줍니다.

(5-2)
생존에 필요한 감각 기관.
그 운동.
최소한의 회전입니다.
최소한의 자극.
낮은 자극.
이완.
이완.
명상.
수면.
이 중 높은 수준.
삶에 휴식의 의미를 부여합니다.

(2021년 5월에 처음 게시되었습니다.)

표면. 기본 레이어. 더 깊은 층. 이러한 개념과 생물의 본질과의 관계.

////
표층.
//
기본 레이어.
심층층.
////

이러한 구분은 생물의 본질을 이해하는 데 필요합니다.

생명체들.
그들의 사회적 규범.
그들의 행동 양식.
그들의 가치.

표면과 기질 사이의 모순은 내용적인 측면에서 모두 모순입니다.
그들의 발생.
그들은 생물에서 자주 발생합니다.

예.
남성이 지배하는 사회가 사회적 우월자로 군림하는 상태.
그 상태의 여성 지배 사회.

그런 여성 지배 사회의 사람들.
표면적으로는 남성적 가치를 고집합니다.
그러나 기본 수준에서는 여성적 가치로만 작동합니다.

표면적으로는 남성적인 사회 규범을 적극적으로 준수하려고 노력합니다.
그러나 기본 수준에서는 여성적 사회 규범만을 고수합니다.

표면적으로는 남성적 가치를 고집합니다.
이것은 그 자체로 기저에 여성적 가치가 있다는 신호입니다.

표면적으로 남성적인 사회 규범을 고수합니다.
이것은 그 자체로 저변에 깔린 여성적 사회 규범의 신호입니다.

그 예는 다음과 같습니다.
////
상사에게 아첨하기.

상사에게 아부하기.
상사의 발견.
상사를 이용하기 위해.
//
상사로부터 보호를 더 쉽게 받기 위해.
자기 보호의 수준을 더 높은 수준으로 끌어올리기 위해.
그렇게 함으로써 사회적 출세를 이루기 위해.
//
그 결과 스스로가 우월해집니다.
결과적으로 그들은 자신의 사회에서 폭군으로 새롭게 군림할 수 있게 됩니다.
결과적으로 그들은 자기 보존의 수준을 최고 수준으로 높입니다.

//
그들은 이것을 달성하기를 원합니다.
그렇게 하려는 욕망은 매우 강합니다.
그러한 사전 계산에 따라 작동합니다.
한 사회의 거의 모든 사람들이 한마음으로 상호 동조하여 행동할 수 있는 능력.
////

여성이 지배하는 사회의 최상위층은 남성 지배 사회의 사람들로 간주됩니다.
여성이 지배하는 사회의 사람들.
그들은 자신의 여성적 가치를 상사의 남성적 가치에 아첨하는 데 사용합니다.
아첨의 대상인 남성적 가치관.

예시.
민주주의.
자유주의.
토론의 개방성.
개인의 인권에 대한 존중.

자신의 행동을 모순 없이 설명할 수 있는 능력.

(2021년 5월에 처음 발표되었습니다.)

구조. 지원. 복지. 착취. 생명체의 본질과의 연관성.

(A)
구조. 원조.

한 생물이 다른 생물의 생존을 위해 자신의 생존을 미루는 행위.
한 생물이 다른 생물을 구하는 행위.
행동의 수행.
그것은 생물을 더 쉽게 만듭니다.
그것은 사회에서 존경받습니다.
생명체에게 영감을 준다.

다음을 실현하는 데 필수적입니다.
생명체에 의한 스토리의 창조.
그로 인한 사회적 성공.

근본적으로 사회적 수요가 높습니다.

그러나 실제로 생명체는 이런 일을 거의 하지 않습니다.
생명체는 자신의 생존을 우선시합니다.
그러기 위해 다른 생명체의 생존을 희생합니다.
다른 생명체의 생존은 뒷전으로 미룹니다.
이것이 생명체의 본질입니다.

다른 생명체의 생존을 우선시하는 것.
그것은 생물의 본질에 위배됩니다.
생명체는 본질적으로 그렇게 하지 않습니다.
그 이유는 다음과 같습니다.
생명체 자체의 생존을 최우선으로 보장하기 위해서입니다.

다른 생명체의 생존을 우선시하기 위해.
해당 생명체에게 손해를 끼치는 사업입니다.

다른 생물의 생존을 우선시하는 것.
다른 생명체에 대해서는 다음과 같은 내용으로 볼 수 있습니다.
위 행위의 행위자. 해당 생명체.

그 생물의 착취 또는 박탈.
다른 생명체는 그렇게함으로써 편안하게 살 수 있습니다.
이를 달성할 수 있는 완벽한 기회.
그것의 도착.
다른 생명체는 다른 생명체를 함부로 빼앗고 착취할 것입니다.

다른 생물의 생존을 우선시합니다.
그렇게 하는 생명체는 살아남지 못하고 죽을 것입니다.
그것은 생명체로서의 실패입니다.

다른 생물의 생존을 우선시하는 것.
그것은 생명체의 이상일 뿐입니다.

다른 생물의 생존을 우선시하는 것.
행위의 실행.
생명체는 다음과 같은 방법으로 사용합니다.
무슨 일이 있어도 자신의 생존 수준을 높이기 위해.
그것의 실현을위한 자기 홍보.
이 목적을위한 좋은 재료.

다른 생물의 생존에 우선 순위를 부여합니다.
그것은 종종 다음과 같은 방식으로 살아있는 것에 의해 사용됩니다.
행위의 실행.
그렇게함으로써 생명체 자체의 존재를 이상화합니다.
생명체 자체를 더 높은 사회적 위치로 끌어올리는 것.
이를 통해 다음을 실현할 수 있습니다.
해당 생명체에 의한 다른 하위 사회적 생명체의 착취.
그렇게 할 수 있는 사회적 지위.
해당 생물의 새로운 획득.

그 결과 그 생명체는 그러한 착취에 성공합니다.
이를 달성하기 위한 도구.

(B)
착취.
한 생물이 다른 생물에 대해 착취 또는 박탈당하는 것을 말합니다.
해당 생물에 대해 다음과 같이 구성됩니다.

생물이 생존하는 데 필요한 자원.

이를 더 쉽게 얻기 위해.

환경 변화에 대한 생물의 적응.
이를 달성하기 위해 생물이 겪어야 할 고난.
그 정도를 줄이기 위해.

환경 변화에 대한 생물의 적응.
이를 위해 필요한 능력.
획득.
이를 달성하기 위해 생물이 수행하는 노동.
불필요하게 만드는 것.

그것은 생물을 더 생존 가능하게 만듭니다.
사회적으로 우월한 생명체는 사회적으로 열등한 생명체를 공개적으로 착취합니다.
이 행위는 사회에서 비난받지 않습니다.
그것은 그것을 수행하는 사람들의 생명체에게 본질적으로 바람직합니다.

(C)
사회 복지.
살아있는 것.
그는 스스로 생존하는 데 어려움이 있습니다.
그 생물에 대해 다른 생물이 다음과 같은 행동을 수행하는 것.
그 생물의 생존 유지.
이를 달성하기 위한 지원과 도움.
유능한 생물이 무능한 생물에 대한 도움.
그 내용은 다음과 같이 분류됩니다.
(1)
유전적 부모와 유전적 자손 사이의 다음과 같은 행동.
자신의 생존을 유지하는 것.
이를 위해 필요한 행동과 자원.
이것들을 한 쪽에서 다른 쪽으로의 이전.
부모에 대한 자녀의 도움.
부모가 자녀에게 제공하는 도움.
(2)
유전적으로 관련이 없는 생명체 사이의 다음과 같은 행동.
자신의 존재를 유지하는 것.

필요한 지원 및 지원.
한 생물에서 다른 생물로의 사회적 수용.

무능한 생물. 사회 복지의 주제.
다음과 같이 분류 할 수 있습니다.
(1)
이전에 능력이 있었던 사람들.
(1-1)
유능한 사람이 실패하여 자원이 없는 상태에 빠진 사람.
그는 다음 중 어느 것도 가지고 있지 않습니다.
자신의 생존력 향상.
이를 달성하는 데 사용할 수 있는 자원.

따라서 그는 사실상 무능한 사람입니다.
(1-2)
그는 한때 건강한 사람이었다.
새로 아프다.
새로 장애를 입었다.
그것 때문에 새로 무능해졌습니다.
(2)
처음부터 무능했다.
(2-1)
태어날 때부터 아프거나 장애가 있는 무능력한 사람.
(2-2)
건강하지만 태어날 때부터 무능한 사람.
재능이 없는 사람.
사회적으로 부적합한 사람.

무능한 생명체.
생명체가 다음을 풍부하게 소유하고 있는 경우.
기득권에 해당하는 자원.

해당 생물이 속한 유전적으로 관련된 정주 그룹.
해당 집단이 사회적으로 우월한 존재로 간주됩니다.
이 그룹은 이미 안정적이고 높은 사회적 지위를 확립했습니다.

이 생명체는 다음을 충분히 달성할 수 있습니다.

스스로 생존하기 어려워지는 경우.
사회적으로 우월한 존재로 계속 존재하기 위해.
이를 실현하는 것.
그렇게 하는 것이 용이하도록 보장.

이 생명체는 사회 복지에 의존할 필요가 없습니다.

사회 복지.
사회적 우월자의 경우 다음과 같이 볼 수 있습니다.
사회적 열등자에 의한 사회적 우월자에 대한 착취.
사회적으로 우월한 사람들로부터 빼앗는 사회적 부하.
상위 사회 계층에 대한 하위 사회 계층의 반대 또는 반란.
사회적 제도화.
그렇게하려는 시도.
여성이 지배하는 사회에서는 사회적 금기입니다.
여성이 지배하는 사회에서 그 종사자는 공개적으로 다음과 같은 대우를받습니다.
사회적 거부.
사회적 공격.
주변 사람들에 의해 이러한 행위의 대상으로 간주되는 것.
예시.
일본 사회.
복지 혜택을 신청하는 행위.

남성 중심 사회.
이러한 사회에서는 사회적으로 우월한 사람들도 도전합니다.
그 결과 사회적 우월자는 종종 실패합니다.
그 결과 사회적으로 높은 계층이 일시적으로 사회적으로 낮은 계층으로 떨어집니다.
이러한 상황이 발생합니다.
이것이 사회의 표준이됩니다.

이러한 상황에서는 다음과 같은 내용을 실현하는 것이 필수적입니다.
살아있는 것.
도전에 실패한 사람.
그 자신은 자신의 상태에서 회복됩니다.
이를 달성하기 위해 사회 복지에 대한 자신의 일시적인 의존.
이를 달성하기위한 사회적 인프라.
그것을 확보하기 위해.

미리 준비합니다.

여성이 지배하는 사회.
그들은 도전 행위를 다음과 같이 본다.
자신의 생존을 위협하는 위험한 행위.
사회적으로 도전 행위를 금지한다.

사회적으로 다음과 같은 행동만 허용합니다.
안전한 선례.
그 선례를 전적으로 따르는 것.

사회 복지에 대한 의존.
남성 중심 사회에서는 특별히 혐오스럽지 않습니다.
여성이 지배하는 사회에서는 철저하게 피합니다.

사회 복지에 의존하는 것.
행위의 행위자.

여성이 지배하는 사회에서 그는 다음과 같습니다.
그는 사회적 저 성취자입니다.
그는 사회적 무능력자입니다.
그는 사회적 경멸의 대상입니다.

남성이 지배하는 사회에서 그는 다음과 같습니다.
도전자.
자신의 성공.
그 실현으로 이어지는 과정.
그는 그 과정에서 일시적으로 실패했습니다.
그 시점에서 그는 사회적 약자입니다.

그는 다시 새로운 도전을 시작합니다.
그렇게 함으로써 그는 사회적 성공을 달성합니다.
그는 사회적으로 우월한 사람이 될 것입니다.
그는 그렇게 할 잠재력이 있습니다.

그는 사회로부터 어느 정도 호의적인 대우를 받게 될 것입니다.

(2021년 4월 초판 발행.)

생물에 대한 사회적 선망의 대상. 생물은 사회적으로 우월하고 싶어합니다.

사회적 부러움.
그 대상.
다음과 같이 분류 할 수 있습니다.

(1)
사회적 상급자.
권위있는 혈액 그룹의 구성원.
국가 원수.
(2)
한 사회에서 자원의 주요 점유자.
부유 한 사람들.

그런 살아있는 것들.
그들의 삶의 내용.
그들의 필사본.
그들의 삶.
그들 자신이 거기에서 얻는 다양한 경험.
그들의 내용.
그들의 경험.
그렇게함으로써 시청자가 다음과 같은 내용을 깨닫게됩니다.
사회적 상급자.
자원의 점유자.
마치 자신이 그런 존재가 된 것 같은 느낌.
일시적으로 그러한 느낌에 몰입하는 것.

시청자는 다음과 같은 강한 욕구를 가지고 있습니다.
스스로 사회적으로 우월한 사람이 되고자 하는 욕망.
이것은 현실에서 실현 불가능할 수도 있습니다.
일시적인 형태일 수 있습니다.
그들은 이런 일이 일어나기를 간절히 원합니다.

이를 실현하기 위해 만들어진 이야기.
근본적으로 이에 대한 사회적 요구가 높습니다.

살아있는 것.
그들은 다음을 달성하기를 원합니다.
그들은 스스로 사회적으로 우월해지기를 원합니다.

그들은 다음을 알고 싶어합니다.
사회적 우월자가 되는 방법.

그들은 다음과 같은 상태를 달성하기를 원합니다.

사회적으로 우월한 사람이 된 상태.
그들은 평생 동안 계속 그렇게하고 싶어합니다.

그들은 그 지위를 후손에게 대대로 물려주고 싶어합니다.
그것은 그들의 평생 희망입니다.
그것은 그들 자신의 평생 목표입니다.

사회적 상급자는 다음과 같은 사회 구조 위에서 움직입니다.
사회적 하층 계급이 만든 어깨 카트.
사회적 하위 계층은 언제 그것을 무너뜨릴까요?
사회적 하위 계층은 언제 그것을 전복시킬까요?
타이밍을 아는 것.
사회적으로 우월한 사람이 이것을 깨닫는 것은 불가능합니다.
사회적으로 우월한 사람이 이것을 달성하는 것은 불가능합니다.

사회적 열등자는 사회적 우월자를 제거해야합니다.
그렇게함으로써 사회적 하급자 자신이 사회적 상급자가됩니다.
사회적 부하들은 언제이 행동을 수행 할 것인가?
타이밍을 알아야 합니다.
이것은 사회적 상급자가 달성하는 것은 불가능합니다.

사회적 상급자들은 매일 그것을 두려워하며 산다.

낮은 사회 계층.

그들은 의지 할 사회적 어깨를 만듭니다.
그들은 그것을 무너 뜨리지 않습니다.
그들은 그것을 뒤집지 않습니다.
그들은 현상 유지를 유지합니다.

그들은 상사로부터 탈북하지 않습니다.
그런 상태를 유지합니다.

사회 상급자들은 이를 달성하기 위해 필사적으로 행동할 것이다.

(2021년 4월 최초 공개.)

가축과 같은 사회적 관계. 동등한 사회적 관계. 그들의 세대. 생물과 사회의 본질.

생물 사회. 그것의 일반적인 법칙.

사회적 부하는 사회적 상급자에 의해 사육됩니다.
사회적 하급자는 사회적 상급자의 가축입니다.
사회적 하급자는 사회적 상급자에 의한 착취의 대상입니다.
사회적 부하들은 사회적 우월자의 자양분입니다.
사회적 부하들은 사회적 우월자의 장난감입니다.

사회적 관계. 다음과 같은 내용입니다.

가축과 같은 사회적 관계.

이러한 사회적 관계의 생성.
다음과 같은 상황이 발생하는 한 살아있는 사회에서는 불가피합니다.

사회적으로 우월한 사람과 사회적으로 열등한 사람 사이의 사회적 지위의 분리.

사회적 지위의 분리. 분리의 원인.

(1)
환경에 적응하는 능력. 그것의 존재 또는 부재.
능력. / 무능력.

개인 간의 능력의 차이.
개인 간의 능력의 다양성.

유전적 능력.
문화적 역량.

(2)
기득권.

자원의 소유권.
장비의 소유권.
돈의 소유권.
그것들의 존재 또는 부재.

소유욕. / 비 소유.
소유욕. / 비소유.
유전적 기득권. 문화적 기득권.
양보자. 소유자. 소유자. / 비 양보 보유자. 차용자. 하인.

위의 원인의 결과.
다음과 같습니다.

(1)
환경 적응성.
다른 생명체들 사이의 개인적 차이.
사회적 지위의 분리를 일으킨다.
가축과 같은 사회적 관계를 생성합니다.

무능한 사람은 유능한 사람에 의해 사육됩니다.
무능력자는 유능한 자의 가축입니다.
무능력자는 유능한 자의 착취의 대상입니다.
무능력자는 유능한 자의 먹이입니다.
무능한 사람은 유능한 사람의 장난감입니다.

(2)
기득권의 점유.
다른 생명체들 사이의 개인적 차이.
그것은 사회적 지위의 분리를 생성합니다.
가축과 같은 사회적 관계를 생성합니다.

기득권의 비점유자는 기득권의 점유자에 의해 사육됩니다.
기득권 비점유자는 기득권 점유자의 가축입니다.
기득권 비점유자는 기득권 점유자에 의한 착취의 대상입니다.
기득권 비점유자는 기득권 점유자의 생계수단입니다.
기득권 비점유자는 기득권 점유자의 장난감입니다.

가축과 같은 사회적 관계.
다양한 측면.
다음과 같이 구성됩니다.

(1)
경제적 측면.

(1-1)
투자자. / 투자자별, 투자 포트폴리오. 기업가.

예시.
자본주의. 자금 투자. 자산 저축.

그것은 사이의 관계입니다
브리더. / 가축.
착취자. / 착취.

기업가는 투자자에 의해 사육됩니다.
기업가는 투자자의 가축입니다.
기업가는 투자자에 의한 착취의 대상입니다.
기업가는 투자자의 먹이입니다.
기업가는 투자자의 장난감입니다.

(1-2)
소유자. / 차용자.

예. 예.

자본주의. 생산 장비의 제공.

그것은 사이의 관계입니다
브리더. / 가축.
착취자. / 착취.

차용자는 소유자가 키우고 있습니다.
차용인은 소유자의 가축입니다.
차입자는 소유자의 착취 대상입니다.
차입자는 주인의 식량 공급원입니다.
차입자는 소유자의 장난감입니다.

예시.
암컷. 생식 시설의 소유자. 생물 투자자. / 남성. 생식 시설의 차용자.
기업가.
기업가 수컷은 암컷 생명 투자자에 의해 사육됩니다.
기업가 수컷은 여성 생명 투자자의 가축입니다.
기업가적 수컷은 여성 생활 투자자에 의해 경제적 착취의 대상입니다.
기업가적 남성은 여성 생활 투자자의 생계 수단입니다.
기업가 남성은 그의 인생에서 여성 투자자의 장난감이기도 합니다.

(2)
사회적 측면.

(2-1)
관리자. / 통제의 대상이 되는 사람.

예시.
회사.
정부 기관.
학교.
혈연 관계.

관리자. 사회적 상급자입니다.
관리되는 사람들. 그것은 사회적 부하입니다.
그들의 통제의 본질.

관리자에 의해 관리되는 사람들의 지배.
그것의 사회적 제도화.
그것에 수반되는 기득권의 생성.

관리되는 사람들은 관리자에 의해 사육됩니다.
관리 대상은 관리자의 가축입니다.
관리의 대상이 되는 사람은 관리자의 착취의 대상입니다.
관리되는 사람은 관리자의 사료입니다.
관리 대상은 관리자의 장난감입니다.

(2-2)
교육자. / 교육을 받는 사람.

예시.
회사.
정부 기관.
학교.
혈족.

교육자. 사회적 상급자입니다.
교육자. 그것은 사회적 부하입니다.

그들의 교육의 본질.
교육자에 의한 교육받은 자의 통제.
그것의 사회적 제도화.
그것에 수반되는 기득권의 생성.

피교육자는 교육자에 의해 사육됩니다.
교육받은 사람들은 교육자의 가축입니다.
교육받은 사람들은 교육자들의 착취의 대상입니다.
피교육자는 교육자의 자양분입니다.
피교육자는 교육자의 장난감입니다.

(2-3)
지도자. 지도자. / 가르침을 받는 사람.

예.
사회적 이상. 예. 사회주의. 공산주의. 자유주의.

종교. 예시. 기독교. 이슬람교. 불교.
교육 기관. 예시. 대학.
운동 클럽. 예시. 야구. 수영.

지도자. 사회적 상급자입니다.
지시를 받는 사람. 그들은 사회적 하층민입니다.

그들의 지시의 본질.
지도자의지도를받는 사람들의 지배.
그들의 사회적 제도화.
그에 수반되는 기득권 세대.

지도를받는 사람들은 지도자에 의해 사육됩니다.
지도를받는 사람들은 지도자의 가축입니다.
지도를받는 사람들은 지도자의 착취 대상입니다.
지도를받는 사람은 지도자의 음식입니다.
지도를 받는 사람은 지도자의 장난감입니다.

(2-4)
선거인단. / 유권자.

예시.
민주주의.

유권자. 그것은 사회적 상급자입니다.
유권자. 그것은 사회적 하층민입니다.

민주주의의 본질.
통치자에 의한 통치자의 선거.
사회적 열등자에 의한 사회적 우월자의 선거.
그것의 사회적 제도화.
그에 수반되는 기득권의 생성.

유권자는 유권자에 의해 사육됩니다.
유권자는 유권자의 가축입니다.
유권자는 유권자에 의한 착취의 대상입니다.
유권자는 유권자의 먹이입니다.
유권자는 유권자의 장난감입니다.

(2-5)
인플루언서. / 영향력을 받는 사람.

예시.
SNS.

인플루언서. 사회적 상급자입니다.
영향력의 수용자. 그것은 사회적 부하입니다.

소셜 네트워킹의 본질.
영향력을받는 사람에 의한 영향력있는 사람의 지원.
지배자에 의한 지배자의 지원.
사회적 부하 직원에 의한 사회적 상사의 지원.
사회적 제도화.
기득권 세대의 동반.

영향력의 수혜자는 영향력자에 의해 양육됩니다.
영향력 수용자는 영향력자의 가축입니다.
영향력의 수용자는 인플루언서의 착취의 대상입니다.
인플루언서 수용자는 인플루언서의 먹이입니다.
영향력의 수혜자는 인플루언서의 장난감입니다.

가축과 같은 사회적 관계.
그들을 제거하는 근본적인 방법.
그것은 다음과 같습니다.

동등한 사회적 관계.
그 구조.

그것은 생명체에 사회적 편안함을 가져다줍니다.
그것은 본질적으로 생명체에게 바람직합니다.

동등한 사회적 관계.

그들을 설립하는 구체적인 방법.

그것은 다음과 같은 내용입니다.

(1)
환경 적응력의 개인차.

(1-1)
환경 적응력의 개인차. 잃지 말아야 할 때. 최대한 활용해야 할 때.

(1-1-1)
서로 다른 능력을 가진 소유자 간의 평등하고 호혜적인 사회적 분업의 상호 관계.
그들의 세대.
그들의 정기적 인 발생.
영구적이고 지속적인 발생.
그들의 사회적 제도화.

(1-1-2)
환경 변화.
그들의 정기적 인 발생.
유능한 사람과 무능한 사람의 수반되는 사회적 교대.

환경에 적응할 수있는 능력 측면에서 유능한 사람.
그들은 환경 변화로 인해 새롭게 무능해집니다.

환경 적응력 측면에서 무능한 사람.
그들은 환경 변화로 인해 새롭게 유능해집니다.

주기적으로 발생합니다.
그들의 정기적이고 영구적 인 발생.
그들의 사회적 제도화.

예.
생물의 활동으로 인한 기후 변화.

(1-2)
환경 적응력의 개인차.
기득권의 개인차.

유전적 개인차.
문화적 개인차.

사회적으로, 영구적으로, 영구적으로 제거하십시오.

(2)
기득권의 개인적 차이.

(2-1)
기득권의 개인차.
제거되지 않는 경우.
일정 기간 동안 활용합니다.

기득권의 주기적 초기화.
기득권의 주기적인 사회적 재분배.

예.
사회 혁명.
주기적으로 발생합니다.
그들의 정기적이고 영구적 인 발생.
그들의 사회적 제도화.

(2-2)
기득권의 개인적 차이. 그들을 제거하는 경우.

기득권 소유의 전면적 금지.
모든 형태의 소유권에 대한 사회적 금지.
그것의 영속성.
그것의 영속성.
그들의 사회적 제도화.

(3)
위의 (1)과 (2)의 조합.

돌연변이.
미지의 영역에서 시행착오와 실패의 반복.
그 와중에 우연한 성공.

발명.
발견.

다음과 같은 상황의 발생.

무능한 사람이 유능한 사람이 되는 것.
기득권이없는 사람이 새로운 이권을 차지하는 것.
그들의 정기적 인 발생.
그들의 지속적이고 영구적 인 발생.
그들의 사회적 제도화.

예.
약한 바이러스.
전 세계적인 유행으로 변이.
그들의 발생.

예시.
비생산적인 사람이 우연히 새로운 금괴 광맥을 발견하고 그 광맥의 거주자가 된 경우.
이를 통해 그는 일정 기간 동안 좋은 삶을 살 수 있습니다.

사회적 관계의 평등화.
그것의 사회적 처형.
그들은 정기적 인 사회적 쓰레기 수거입니다.

(2021 년 12 월에 처음 출판되었습니다.)

살아있는 것에 의한 증거의 제시. 그것의 한계.

생물은 다른 사람에게만 다음을 제공 할 수 있습니다.

생존에 대한 자신의 이익을 확보하기 위해.
그 실현에 편리한 증거.

생물은 다른 사람에게 다음과 같은 내용을 제시하는 것을 생략합니다.
자신에게 불편한 증거.

증거의 제시.
증거의 철저함.
그 실현을위한 사회적 지침.
그것은 쓸모가 없습니다.

(2021 년 4 월에 처음 출판되었습니다.)

살아있는 것. 순전히 물질적 인 성격. 그것의 이기심. 혁신성. 순전히 물질적 수준에서의 실현.

(1)
생물의 경우.
자신의 생존을 지시합니다.
자신의 증식에 대한 오리엔테이션.

자신의 존재에 대한 영속성.
그 실현을 지시하는 것.

다음과 같은 내용의 실현을 지시합니다.
자신의 사본.
그 자체를위한 자손.
그들의 세대.
그들의 생존.
그들의 증가.
그들의 영속성.

그러한 속성을 가진 물질.
유형에 관계없이 모두 생명체라고 할 수 있습니다.
특별히 DNA에만 국한되지 않습니다.

살아있는 물질은 자신의 사본을 생성합니다.
그것의 행동.
그 행동.
그것은 의지가 없습니다.
그것은 자동적입니다.
그것은 기계적입니다.
무기적입니다.

생명체의 자기 복사.
그 안에서 복사 오류의 생성.
그것의 발생은 자동적입니다.
그것의 발생은 무기물입니다.
그것은 살아있는 물질에 대해 다음과 같은 내용을 생성합니다.
존재의 참신함.
그것은 다음과 같은 내용을 가지고 있습니다.
일반적으로 살아있는 물질의 혁신성과 창의성.
그들의 기원.

살아있는 물질.
본질적으로 창조적입니다.
본질적으로 혁신적입니다.
다음과 같은 경우에 풍부하게 존재합니다.
생명체가 자동적일 때.

살아있는 물질.
예시.
DNA 유전자.
자기 복제.
자기 전파.
자동적입니다.
무기적입니다.
그것은 의지가 없습니다.

성적 생식 생활에서 여성과 남성.
예.

인간 남성과 여성.

그것의 성 차이.
그것의 발생.

이성에 대한 성적 매력.
그들의 발생.

그들의 내용.
그것이 미리 결정되었다는 사실.
사실 후에는 뒤집을 수 없습니다.
그것의 발생.
그것이 자동적이라는 것.

그것의 생식 행위.
그것의 발생.
그것은 자동적입니다.

생명체 자체의 의지에 의한 통제.
그것은 본질적으로 불가능합니다.
그것이 생명 인 한 제거 할 수 없습니다.
그것이 생명인 한 피할 수 없습니다.

모든 생명체는 자신의 생존을 가장 우선시합니다.
그것은 자동적입니다.
그것은 무기적입니다.
그것은 본질적으로 물질 수준에서 이기적입니다.

그것의 생존.
그것의 증식.
그 정도의 극대화.
그것의 영속성.

그것의 실현에 대한 장애물.
그 실현의 라이벌.
그러한 존재를 제거합니다.
그러한 존재의 제거.

이것이 생명체의 본질적인 이익입니다.

그 이익을 확보하는 것.
그 이익의 추구.
생물은 오로지 이러한 목적을 염두에 두고 움직입니다.

생존 측면에서 생명체 자신의 우월성.
생명체는 이것을 확신하고 싶어합니다.
생명체는 그것을 느끼고 싶어합니다.

생명체에서 그러한 욕망의 발생.
그것은 자동적입니다.
그것은 일정하다.
그것은 격렬하다.
그것은 생명체에 내재되어 있습니다.

생물의 이기심.
생물의 자존심.
그것은 그 실현에서 자동적입니다.

생명체는 자동적 존재입니다.
그 욕망과 행동의 뿌리는 자동적으로 생성된다.
그 욕망과 행동의 뿌리는 자동으로 결정됩니다.
인간은 일종의 생명체입니다.
인간은 자동적 존재입니다.
그의 욕망과 행동의 뿌리는 자동으로 생성됩니다.
욕망과 행동의 근원은 자동으로 결정됩니다.

예.
식욕.
성적 욕망.
생존 이점을 확인하려는 욕망.

(2)
생명체.
그것의 진화.
환경 변화에 대한 적응입니다.

생물의 진화.
오랫동안 사용되어 온 개념입니다.

그것은 다음과 같습니다.
진화론.
생존을위한 경쟁.
자연 선택.
승자와 패자.
우월한 생명체만이 살아남는다.
더 많은 생명체가 진화할수록 더 우월해집니다.
인간은 그러한 진화의 최종 형태입니다.
인간은 그러한 진화의 완성입니다.
인간은 그러한 진화의 가장 높은 형태입니다.
인간은 그러한 진화의 이상적인 형태입니다.
인간은 다른 생명체보다 더 진화된 존재입니다.
인간은 다른 생명체보다 우월하다.

이러한 생각의 근원은 무엇일까요?
이동하는 사람들.
그들의 사회적 규범.
그들은 인간과 가축을 분리하기 위해 필사적입니다.
인간에 의한 가축의 사용과 도살.
이 행위는 그들의 생존을 위해 필수적입니다.
이 행위의 정당성.

다음과 같은 일이 발생하지 않도록 예방하는 것이 필수적입니다.
그들 자신의 정신 상태의 불안정화.
그들 자신의 정신 상태의 붕괴.

그 필요성의 이유.

생물의 본질.
인간의 본질.
올바른 이해에 필수적인 아이디어.
그것은 다음과 같습니다.

인간과 다른 생명체는 같은 종이다.
인간과 다른 생명체는 동료 인간이다.
인간은 다른 생명체와 분리되어서는 안 된다.

예시.
인간과 가축은 같은 종입니다.
인간과 가축은 동료 인간입니다.

인간과 가축을 분리해서는 안 됩니다.

이러한 사고 방식은 이동이 많은 사람들에게 문제를 야기합니다.
생물이 서로를 학살하는 행위를 한다는 사실입니다.
그것은 생명체에 대한 정신적 부담입니다.
살아있는 것에는 정신적으로 견딜 수 없습니다.
그것은 생물의 정신 상태에 불안정성을 유발합니다.
그것은 생명체의 정신 상태의 붕괴를 가져옵니다.
생명체는 이 행동을 피하기 위해 필사적입니다.

인간이 생명체로서 다음과 같이 생각한다고 가정해 봅시다.
인간과 가축은 같은 종이다.
인간과 가축은 친구다.

인간이 가축을 죽이는 행위.
다음과 같습니다.
한 생물을 다른 생물이 죽이는 행위.
한 생물이 자신의 동반자에 의해 도살되는 것.

이것이 생명체로서 인간에게 미치는 결과.
자신의 정신 상태가 불안정해집니다.
자신의 정신 상태가 붕괴됩니다.
스스로 정신적 혼란의 발생.

결과.
다음과 같은 상황이 발생합니다.
그들은 정신적 정상성을 잃는다.

마음의 정상.
그 보존은 다음 내용에 해당합니다.
모바일 라이프 스타일의 자신의 생존.
그 전제 조건.

그들은 환경 적응력을 잃습니다.
그들은 죽을 것입니다.

이동하는 사람들.
그런 일이 일어나지 않도록 하는 것이 필수적입니다.

이를 달성하기 위해서는 다음을 수행해야합니다.
다음 내용의 실현을 완전히 포기합니다.
생물의 본질.
인간의 본질.
생명체와 인간의 사회적 진실.
이러한 내용의 진정한 달성.
시도.
그 성취.

(3)
생존을 위한 경쟁.
승자와 패자.
한 시점의 우월한 적응자.
그가 다른 시점에있을 것이라는 보장.
전혀 존재하지 않습니다.

환경 변화는 위대합니다.
환경 변화.
결과는 항상 새롭습니다.
결과는 항상 알 수 없습니다.
살아있는 것.
한 시점에 한 환경에 적응하면.
한 시점에 한 환경에 적응했다면 다른 시점에 다른 환경에 적응할 수 있을 것입니다.
이를 보장할 수는 없습니다.
살아있는 생명체입니다.
그가 어느 시점에서 지배적이라는 것.
그가 다른 시점에서도 이전처럼 지배적일 것이라는 보장.
그것에 대한 보장은 없습니다.
살아있는 존재니까요.
특정 시점에 그가 이상적인 모습이라면.
그가 이전과 마찬가지로 다른 시간에도 이상적일 것입니다.
그건 보장할 수 없습니다.

그들의 지속성.
일시적입니다.
다음 기간 내에만 가능합니다.

환경 변화의 범위.
얼마나 작은지.
상태의 지속 시간.

환경 변화의 결과.
그것의 참신함.
그것의 작음.
상태의 지속 시간.

빨리 끝났습니다.
일시적입니다.

환경 변화의 결과.
생명체가 환경에 적응하는 능력.
생명체 사이의 우월성 또는 열등성.

한 시점에서 무능한 사람.
그는 다른 시간에 유능 해집니다.
흔한 일입니다.

한 시점에서 유능한 사람.
그는 다른 시간에 무능해집니다.
그것은 흔한 일입니다.

어느 시점에서 열등합니다.
그는 다른 시간에 우월 해집니다.
그것은 흔한 일입니다.

한 시점에서 우월합니다.
그는 다른 시간에 열등 해집니다.
그것은 흔한 일입니다.

하나의 생명체 안에는 다양한 측면이 항상 세트로 함께 살아갑니다.
생명체에서는 다음 두 가지가 항상 한 세트로 함께 살아갑니다.
유능한 부분.
무능한 부분.

생명체는 어떤 측면에서는 유능하고 어떤 측면에서는 무능합니다.

모든 측면에서 유능해야 합니다.
그것은 지속되어야합니다.
이것은 살아있는 물질이 달성하기 어렵습니다.

일종의 살아있는 물질.
그 구성 요소.
일부 부분의 유능함.
일부 부품의 무능력.
각각의 정도.
두 가지를 동시에 측정한 결과.
하나의 살아있는 물질에서 환경 변화에 따라 지속적으로 교체되고 있습니다.

무능력의 선택.
이것은 생물이 달성하기 어렵습니다.
자연 선택.
사실, 그것은 특별히 실현되지 않습니다.

열등한 삶은 정상적으로 살아남습니다.
무능한 생명체는 보통 살아남습니다.
다음과 같은 경우.

저 생명체.
그는 조상으로부터 풍부한 자원을 기득권으로 물려 받았습니다.
그 결과.
그는 사회적으로 우월한 사람으로 계속 존재할 수 있습니다.

결과.
생명체는 다음과 같은 내용을 실현할 수 있습니다.
자신의 생존을 위해 그는 다음과 같은 행위를 할 수 있습니다.
하층 사회 계층의 착취.
그러한 행위를 면책으로 수행합니다.

결과.
생명체는 다음을 달성 할 수 있습니다.
편안한 삶을 영위하기 위해.
쉽게 생존하십시오.

충분한 시간에 자신의 유전 적 자손을 남깁니다.

생물의 진화.
생물의 더욱 발전.
이는 다음과 같은 경우에만 달성 할 수 있습니다.

환경 변화에 대한 생물체의 적응.
이 상태가 어느 정도 유지되면.

다음과 같은 내용입니다.
환경 변화.
일정 범위 내에 있습니다.
상태의 지속성.
생물의 상황에 대한 적응.
생물의 능력 향상.

다음 지점에서 빠르게 붕괴됩니다.
새로운 환경 변화.
해당 범위에서 발생하는 새로운 환경 변화.

특정 생명체의 우세.
예시.
인간의 지배.
그것은 생명체의 역사에서 일시적입니다.
새로운 환경 변화에 의해 쉽게 잃을 수 있습니다.

새로운 환경 변화.
그 내용은 생명체에게 근본적으로 알려지지 않았습니다.
생명체에게는 예측할 수 없습니다.

현존하는 생명체에게는 다음과 같은 내용입니다.
다음 내용의 실현.
그것에 대한 그들의 지속적인 적응.

그것이 가능한지 여부.
그것에 대한 사전 정보.
그것이 그들에게 전혀 알려지지 않았다는 사실.

환경 변화.
살아있는 것에는 너무 거대합니다.
생물이 일방적으로 환경 변화의 지배를 받고 있다.
생물은 환경 변화에 대해 무력합니다.

한 생물이 다른 생물에 대한 지배력을 유지하는 것은 근본적으로 어렵습니다.
그것은 근본적으로 어렵습니다.
생물과 지배의 관계.
그것은
생물의 자기 복제.
그 과정에서 복제 오류가 자동으로 발생합니다.
이로 인해 다음과 같은 일이 발생합니다.
생명체는 존재 측면에서 새로운 존재가 됩니다.

결과.
생명체들 사이에 새로운 우열 관계가 형성됩니다.

생명체들 사이의 우월 관계.
그것으로 쉽게 대체할 수 있습니다.
예시.
코로나 바이러스.
인간을 빠른 속도로 죽입니다.
새로운 돌연변이 균주.
끊임없이 발생하고 있습니다.

인간이 이에 대한 효과적인 대응책을 취할 수 없다는 사실.
인간이 생명체 지원 측면에서 계속해서 그들의 자비를 받고 있다는 사실.

(2021년 4월 최초 게시.)

생물의 사악함.

생물의 나쁜 행동.
다음과 같습니다.

다른 생물의 생존을 위협하는 행위.
다른 생물의 존재 수준을 저하시키는 행위.
다른 생명체에게 생존의 고통을 주는 행위.

다른 생명체에 대해 다음 중 어느 하나에 해당하는 행위를 하는 행위.
도살.
학대.
협박.
폭력.
착취.

아래 (1)을 아래 (2)로 변경합니다.
아래 (2)를 아래 (3)의 내용으로 변경합니다.
아래 (1)은 아래 (4)의 목적을 위해 수행합니다.

(1)
생명체.
우수한.
우월한.
힘 있는 사람.

(2)
또 다른 생명체.
열등한.
열등한.
힘없는.

(3)
희생자.
희생.
모래주머니.
도구.
장난감.

(4)
(4-1)

산만함.
산만함.
Play.

(4-2)
일을 쉽게 만들기.
생존에 어려움을 부과합니다.

(4-3)
그들만의 우월감.
자신의 우월감.
자신의 영향력.
그들의 확인.

그들 자신의 지배력.
그들의 확인.

(4-4)
행위의 수행을 통한 쾌락의 획득.
행위의 수행을 통한 만족감의 획득.

예시.
여성의 악행.
여성이 지배하는 사회에서 사람들의 악행.
앉아있는 사람들의 악행.
내용이 사회적으로 숨겨져 있습니다.
내용을 알 수 없다.

(A)
악을 행하는 사람들.

(B)
악한 행위의 대상.

앉아있는 그룹 내에서 조화의 존재.
그것의 인식.
위의 (B)가 그것을 방해했다는 것.

그것의 인식.

악행 (1).
위 (A)에 의한 위임.

위 (B)에 대한 다음 행위 중 어느 하나에 해당하는 행위.
앉아있는 그룹 내에서 위 (B)의 존재와 정신을 짓밟는 행위.
위 (B)를 정주 그룹에서 추방하는 행위.
위의 (B)를 정주 그룹에서 제외시키기 위해.
생존에 필요한 자원에서 위의 (B)를 제외합니다.
위의 (나)를 생존할 수 없게 만드는 것.

나쁜 행동 (1).
위의 (A)에 의한 위의 실행.
그 실행은 자의적입니다.
그 실행은 감정적입니다.
자신의 기분에 따라 행해지는 것.
(2) 집행에 근거가 없다.
행동을 수행함에 있어 집단적 행동을 취하는 것.

위의 (가).
행동에 있어서 단결하는 것.
행동에 있어서 파벌을 형성하는 것.
그렇게함으로써 실행에서 자기 보존의 정도를 높이기 위해.
실행에 있어 다음 사항을 강조한다.
집행자 측의 다수결.
집행자 측의 만장일치.

나쁜 행동 (1).
위의 (A)의 실행.
그들 자신이 실행에 아무런 문제없이 안전 지대에 머무를 수 있다는 사실.
그들 자신의 자기 보존.
그들 자신의 책임으로부터의 탈출.
그들의 실현은 처음부터 문제없이 충분히 가능하다는 것.
그들은 프로젝트의 타당성을 미리 검토해야합니다.

구현 세부 사항에 대해 사전에 동의해야합니다.

그들은 관성의 법칙에 따라 엄숙하고 일정에 따라 계약을 실행해야합니다.
그들은 다른 부하 직원에게 실행을 맡깁니다.
결과.
그들은 위의 (B)에 대해 직접적인 조치를 취하지 않습니다.

악한 행위 (1).
위의 (A)에 의한 실행.
그들은 아무런 제지없이 무력한 대상에게 그것을합니다.

위의 (B)가 저항하는 경우.

(B-1)
위의 (B)에 대한 위의 (A)에 의한 저항.
행동의 세부 사항.

위 (갑)은 위 (B-1) 자체를 다음과 같은 내용으로 삼아야 합니다.
상급자에 대한 비판에 해당합니다.
사회상규를 위반하는 행위이다.

위 (가)는 위 (나-1)을 죄악으로 간주합니다.
위 (가)는 위 (나)에 대해 유죄입니다.

악행 (1).
위 (가)에 의한 그 실행.
위 (나)가 저항 할 수 없게 될 때까지 철저히 수행해야합니다.

위의 (나)가 다음과 같은 존재 인 경우.
소수.
한 사람.

악인 (1).
위의 (A)에 의한 실행.
위의 (B)에 의해 실행된 경우, 다음과 같은 형태로 실행됩니다.
그들이 다수를 형성한다는 것.
수적 측면에서의 다수.
이것이 가져오는 힘의 우월성.
면책 특권을 이용해 이득을 취하는 것.

나쁜 행동 (1).
위의 (A)의 실행.
그들은 면책과 면책으로 그것을합니다.

한 사람을 제외한 그룹의 모든 사람.
그들은 완벽한 단결에 있습니다.
그들은 완벽한 동기화 상태여야 합니다.
나머지 한 사람을 위의 (나)로 지정해야 합니다.
그 한 사람을 악행 수행의 대상으로 삼을 것 (1).

악행 (1).
위의 (A)에 의한 실행.
그 실행의 결은 괜찮습니다.
무거운 상자의 모서리를 찌르는 행위.
그 실행 기간이 길다.
실행이 끝이 없다.
실행에 틈이 없어야 한다.
실행은 철저해야 합니다.
자신의 행동에 가차없는.

나쁜 행동 (1).
처형에 관련된 사람들을 조용히 유지합니다.
행동의 철저함.

행위에 대한 사회적 진실.
그 내용의 기밀성.
그 내용의 집단적 프라이버시 보장.
이러한 행동의 철저함.

악행 (2).
위의 (가)에 해당하는 잘못을 저지른 행위(2).
그룹 내 콘텐츠의 기밀성.
(A)에 의한 위의 행위의 실행.

(C)

잘못된 행위 (1).
(2).
두 가지 모두의 내부 정보.
공개자.
내부 고발자.

나쁜 행동 (3).
위 (가)가 위 (다)에 부과하는 가혹한 제재와 가혹한 처벌.
위 (가)가 위 (다)의 존재를 사회에서 지우는 것.
위 (A)는 면책과 면책으로 그렇게 할 것입니다.
위 (A)는 비밀리에 그렇게 할 것.
위 (A)는 그 흔적을 남기지 않을 것.
위 (가)는 무관심하고 깨끗하게 보일 것.
위 (A)가 악행 (3)의 존재를 표면에 드러내지 않을 것.

악행 (1).
악행 (2).
악행 (3).
위의 (가)는 자신의 실행에 문제가없는 척합니다.
위 (A)가 자신의 처형에 대해 깨끗한 척하는 것.
위 (A)가 자신의 행동에 대해 변명하는 것을 고집하는 것.
위 (가)의 태도는 철저합니다.

악한 행위 (1).
악행 (2).
악한 행위 (3).
그들에 대한 실행.
위의 (A)는 그들에 대해 다음과 같이 주장합니다.
잘못이 없음.
사회적 정당성.

위 (A)는 자신을 피해자로 간주합니다.
위 (A)는 다음을 주장합니다.
위 악행의 발생에 대한 주된 책임.
책임이 있는 것은 위 (B)임.

위 (B)에게 책임을 전가하는 것.
위 (A)의 그러한 주장의 목소리.
시끄럽다는 것.
위 (A)의 주장은 다음과 같은 주체에 의해 뒷받침되어야 합니다.
사회적 상급자.
사회적으로 힘 있는 사람.

위의 (가)는 다음을 주장해야 합니다.
그들 자신이 노년층이며 강력한 좌파 집단의 정회원이라는 것.
그들 자신의 사회적 우월성.
그들 자신의 사회적 정당성.
위 (A)가 위와 같은 악행을 행함으로써 자신을 과시한다.

위의 (A)는 위의 악행을 다음과 같은 방식으로 사용할 것입니다.
위 (가)에 대한 다른 잠재적 비판자.
기타 동등한 구성원.
그들을 본보기로 삼기 위해.

위 (가)는 이를 통해 다음을 수행합니다.
자신에 대한 비판.
그 발생.
이를 공개적으로 저지하고 금지합니다.

위 (A)에 의한 위와 같은 악행의 범행.
위 (A)가 이와 관련하여 다음 조치를 이행하는 행위.
그 이행에 대한 비판자.
그러한 사람이 발생하지 않도록 방지.
이를 위해 다음과 같은 조치를 시행해야 합니다.
회원 간의 상호 감시.
구성원 간의 고자질.
이를 철저히 활용한다.

(2) 정적 그룹 내 다른 멤버의 육성 및 배출.
이들을 철저히 활용한다.

정착 집단 내 구성원 간의 사회적 관계에서 다음을 강화하십시오.
기존의 조화를 고수한다.
기존 조화에 대한 비판 금지.
내부 정보의 기밀 유지. 이를 준수합니다.

위의 철저함의 정도.
이를 더욱 심화시키려는 시도.

위 (A)에 의한 위와 같은 악행의 범행.
위의 (가)를 다음의 실현을 위해 사용하는 행위.
기득권 집단 내 기득권.
그들의 지위를 더욱 강화.

위 (가)에 의한 위와 같은 악행의 자행.
위의 (가)에 의한 다음의 강화.
정주 그룹 내 단결.
단결의 정도.
그들이 그것을 더 심화 시키려고 노력하고 있다는 것.

(A)에 의한 위에서 언급 한 악행의 실행.
그 결과.
위의 (B)에서 사회적 장소의 상실.
위의 (B)에서 사회적 장소로부터의 차단.
결과적으로 위의 (B)에 대한 사회에서의 생존력 상실.
위의 (A)가 위에서 언급 한 악행을 목적으로 수행 할 것입니다.

생명체의 악행.
그 생성의 근본 원인.
다음과 같은 내용입니다.

생명을 둘러싼 환경.
환경 변화의 규모.
그것에 대처할 가능성에 대한 불확실성.

새로운 환경 변화의 지속적인 발생.
그들을 통제 할 수 없음.
이러한 변화의 결과를 따를 수밖에 없다는 사실.

환경 변화에 직면한 끊임없는 무력감.

환경 변화의 예측 불가능성.
자신의 생존에 대한 불안감.

자신의 생존 실현에 대한 확신을 높이고자 하는 욕구.
그 확신을 끊임없이 느끼기 위해.
그들은 불안감을 지속적으로 해소 할 수 있도록 그 확신을 지속적으로 느끼기를 원합니다.

이를 위해 그들은 다음을 지속적으로 확인하고자합니다.
자신의 생존 능력.
자신의 생존에 대한 우월감.
자신의 생존에 대한 우월감.
자신의 생존에 대한 확신.
그들의 소유.
그들의 기준 상승.
그들의 기득권.
그들의 유지.

이를 위해 필요한 그들 자신의 사회적 우월감.
이를 위해 필요한 그들 자신의 사회적 우월성.
끊임없이 그것들을 생성하고 싶어합니다.
끊임없이 그리고 즉각적으로 그들을 확인하고 싶어합니다.

이를 달성하기 위해 다른 사람들을 쉽게 도구화합니다.

그러한 욕망의 소유.
그것은 다음과 같은 내용을 생성합니다.
생명체에 의한 악한 행위.

살아있는 것 (A).
생존 측면에서 자신의 우월성.
그들 자신의 생존 우월성.
그들 자신이 그들을 확인하고 싶어하는 것.

이를위한 도구로서의 열등한 (B).
그들의 존재.
생명체 (A) 자체는 끊임없이 그것을 만들고 싶어합니다.

열등한 것(B)이 생명체(A) 자체의 우월성을 위협하는 것.
생명체 (A) 자체에 대한 열등한 생명체 (B)의 반란 또는 저항.
생명체 (A)가 자신을 용서할 수 없음.

생명체 (A)에 의한 열등한 생명체 (B)의 착취.
생명체 (A)는 그것으로부터 이익을 얻습니다.
생명체 (A)는 그렇게 함으로써 다음의 수준을 높이고자 합니다.
자신의 생존.
그들의 가능성.
확실성.

생명체 (A)는 다음을 달성하고자 합니다.
생명체 (A)는 자신의 생존을 보장할 것이다.
생명체 (가)는 그것을 가능하게 할 것이다.
생명체 (A)는 이를 달성하기 위해 다음의 수준을 높이고자 합니다.
주변 사람들.
주변 환경.
그들을 통제할 수 있는 능력.
그들을 통제하는 능력.

생명체 (A)는 어떻게든 이것을 달성하고 싶어합니다.

살아있는 것.
그가 달성하고자하는 것
자신의 생존 능력에 대한 감각.

그 욕망의 깊이.
그 욕망의 헤아릴 수 없는 무한함.
그 욕망의 얕음.
주변 사람들에 대한 그 욕망의 불쾌감.
욕망은 생물의 본질을 기반으로합니다.

생물의 본질.
그것은 악합니다.
그것은 불쾌합니다.

(2021 년 4 월에 처음 출판되었습니다.)

살아있는 것의 본질. 살아있는 것에는 불쾌합니다.

살아있는 것의 본질을 찌르는 것.
그것은 다음과 같습니다.
급소를 찌르는 것.
생명체의 생체점을 가능한 한 세게 치는 것.

그것은 생명체에게 근본적으로 불쾌합니다.

인간 본성의 본질을 공격하는 것.
그것은 다음과 같습니다.
인간의 생체점을 타격하는 것.
인간의 급소를 최대한 세게 치는 것.

그것은 인간에게 근본적으로 불편합니다.

그 불쾌한 경험.
이를 방지하는 방법.

가능한 한 생물의 본질을 보지 않는 것입니다.
인간의 본질을 보지 마십시오.

생물의 본질.
인간의 본질.
그들에 대한 설명.
가능한 한 많이 보지 마십시오.
그들에 대한 진술과의 접촉.
가능한 한 멀리하십시오.

대신 평생 동안 다음 콘텐츠를 계속 시청하십시오.
생명체를위한 이상, 천국 및 복숭아 나라.
인간을 위한 이상향, 천국, 그리고 복숭아 나라.

생명체에게는 근본적으로 즐거운 곳입니다.
그것은 근본적으로 인간에게 즐겁습니다.

그것은 생물의 생존에 아무런 도움이되지 않습니다.

그것은 인간의 생존에 아무런 소용이 없습니다.

그것은 단지 생명체를위한 약물 일뿐입니다.
그것은 단지 인간을위한 약물 일뿐입니다.

(2021 년 4 월 첫 발행.)

사회적 진실을 설명합니다. 효과적인 방법.

사회적 진실의 설명.
효과적인 방법.
다음과 같은 내용입니다.

(1)
사회적 진실의 명확화.
증거를 제시하는 것을 목표로하지 마십시오.

사회적 진실의 명확화.
이 맥락에서 증거를 제시하는 것을 목표로하지 마십시오.

증거의 수집과 제시가 연구와 조사의 전제 조건이 되어야 합니다.
다음 목적에는 쓸모가 없습니다.
사회 집단.
다음과 같은 특징이 있는 경우.
그룹의 내부를 숨기려면.

그러한 사회 집단.
그것의 사회적 규범.
그것의 설명.
그것의 표현.

그 이유.

그러한 사회 집단에 대한 증거.
제공자는 내부 고발자로 간주됩니다.
기증자는 그룹 내에서 비밀리에 처벌을받습니다.
기증자는 그룹 내에서 존재에서 지워집니다.
이는 기증자에게 근본적으로 해롭습니다.

생명체로서의 인간.
결국 그는 다음 만 설명 할 수 있습니다.
그에게 편리한 증거.
그는 그 한계를 알아야합니다.

사회적 진실의 명확화.
다음과 같은 태도가 필요합니다.
진술의 내용을 자세히 설명하는 것을 목표로하지 마십시오.
글에서 구체적인 내용을 목표로 삼지 마십시오.

(2)
사회적 진실.
효과적인 설명.
그 실현.
다음과 같은 태도가 필요합니다.

다음과 같은 글쓰기 스타일을 채택해야 합니다.
다음과 같은 저자 관점을 채택합니다.

(2-1)
기능화.
구성화.

(2-2)
요약화.
조감도.
조감도입니다.

(2-3)
삶 너머의 관점.

삶 너머의 관점.

(2021년 4월 최초 공개.)

혈통과 품종, 그리고 생물의 본질.

혈통.
품종.

이것이 바로 다음의 내용입니다.
////
(1)
조상으로부터 이어지는 후손의 연결.
조상으로부터 이어지는 자손의 혈통.

(1-1)
조상에서 조상으로 이어지는 유전자 복제의 연속성.
조상으로부터 이어져 온 유전자의 공통성.

(1-2)
조상으로부터 이어지는 습득한 교육 내용의 공통성.
////

혈통. 혈통.
품종.
그들의 지속성.
영속성.

생물과 인간은 콘텐츠의 실현을 매우 중요하게 생각합니다.
즉, 미래 세대를 위해 자신의 후손을 남기는 것입니다.
그것이 생물의 본질입니다.

＝＝＝＝
좋은 혈통.
다음 (1)과 (2)의 조합입니다.

(1)
(1-1)
가족 혈통.

(1-2)
Family.
속.
계통.

(1-3)
계급.

(1-4)
Origin.
원산지.
원산지.
출생.

(1-5)
스타일.
게이트 스타일.

(1-6)
그루밍.
품종.

(2)
선함.
고귀한.
훌륭함.
고상함.
유명해지다.

＝＝＝＝
좋은 혈통.

다음과 같은 개인이 사회적으로 점유합니다:
사회적으로 다음과 같은 개인에 의해 독점적이고 배타적으로 세대에서 세대로 상속됩니다:

////
사회적 상사.
사회적으로 성공한 사람들.
사회적으로 유능한.
사회적으로 강력한.
사회적으로 유명한 사람.
사회적 기득권을 가진 사람.
사회적 지위. 그들의 상향 이동성. 그들의 고귀함. 그것들의 소유자.
////

＝＝＝＝
혈통. 가계도.
다음과 같은 생명체에 대해 작성되었습니다.
인간. 경주마. 개와 고양이와 같은 애완동물.

혈통. 개념.
그 범위는 다음과 같은 생물로 제한됩니다.
혈통이 있는 동물.

유명한 품종의 식물도 있습니다.
예.
일본 쌀의 일부 품종.
일부 품종의 일본 딸기.

동물과 인간의 혈통.
식물 품종 증명서.
다음과 같은 내용입니다.

생물에서는 다음과 같은 증명.
(1)
우월한 형질의 소유 증명.
우월한 특성의 특성. 그 소유의 증거.

(1-1)
우월자의 유전자 보유 증명.

우월자의 유전자. 소유의 증거.

(1-2)
상급자의 학력 보유 증명.
상급자가 받은 교육. 소지 증명.

구체적으로 다음과 같은 내용입니다.

////
//
사회적으로 우월한 사람.
사회적으로 성공한 사람.
사회적으로 유능한 사람.
사회적으로 강력한 사람.
사회적으로 유명한 사람.
사회적 기득권을 가진 사람.
사회적 지위. 그들의 상향 이동성. 그들의 고귀함. 그것들의 소유자.
//

(1)
그들 사이에서만 독점적으로 유지되어 온 다양한 특성.
그들 사이에서 독점적으로 전승되어 온 다양한 특성.

(1-1)
자기들끼리만 전승되어 온 유전자.
그들 사이에 전해진 유전적 후손.

(1-2)
그들 사이에 전해진 습득한 교육 내용.
그들 사이에 전해진 문화적 후손.
////

그것의 소유권.
그것의 증명서. 그 증거 데이터.
그 소유자가 되려면.

자신의 기원에 많은 비중을 두는 경우.
가족의 이름.
가족의 이름.

주인이 되려면.
원주민이 되려면.
인증서. 인증 데이터.
그 주인이 되기.

(2021년 5월에 처음 게시되었습니다.)

자기 표현과 생물의 본질.

자기 표현에 대한 욕구는 우리가 특별한 존재라는 것을 주변 사람들에게 과시하고 싶은 욕구입니다.
자기 표현에 대한 욕구는 생물의 일부입니다. 그것은 생물의 본질입니다.
생명체에는 다음과 같은 특성이 내재되어 있습니다.
매번 자신의 생존 우위를 확인하려는 욕구.
이 본성은 자기 표현에 대한 욕구를 제공합니다.
이는 생물에게 독창성과 높은 완성도를 가져다줍니다.
이는 자신의 생존 우위를 높이는 결과로 이어집니다.
그러나 자기표현 욕구가 가져오는 낭비는 삶을 더욱 어렵게 만듭니다.
결과적으로 그 생명체의 생존 우위는 약화됩니다.

(2021년 9월에 처음 게시됨)

기후 변화. 지구 온난화. 생물과의 관련성.

기후 변화.
생물이 새로운 미지의 환경에 적응하려면 생물이 필요합니다.
어떤 생물에게 이것은 부정적인 것입니다.
어떤 생물에게는 플러스입니다.
일부 생물에게는 특별한 영향을 미치지 않습니다.

예시.

지구 온난화.
서늘한 기후의 생물은 감소할 것입니다.
예. 서유럽, 북유럽 및 북미 지역의 인간, 기타 식물 및 동물.
열대 지방의 생물은 번성할 것입니다.
예시. 열대 식물.

지구 온난화.
그것은 생물에게 부정적이거나 긍정적일 수 있습니다.
그것은 나쁜 것이 아닙니다.
예. 예.
지구 온난화로 인한 열대 식물의 증가.
지구상의 이산화탄소의 양을 줄입니다.
지구 온난화에 제동을 걸고 있습니다.
지구의 산소량을 증가시킵니다.
생물이 살기 편해집니다.
이것은 생명체에게 매우 좋은 일입니다.

지구 온난화를 일방적으로 나쁜 것으로 보는 사람들.
그것은 다음과 같은 생물 일뿐입니다.
//
서늘한 기후에 사는 생물.
예시. 서유럽, 북유럽 및 북미 지역의 인간.

매우 낮은 고도에 사는 육지에 사는 생물.
예시. 바다의 매우 낮은 해발 고도에 있는 작은 섬 아래에 사는 인간.
//

(2022년 1월에 처음 출판되었습니다.)

생명체와 사랑.

사랑.
다른 생명체에 대한 애정. 상대방의 삶을 독점하는 것.

호의의 상호성. 애정의 상호성. 배타성의 상호성. 그것들의 실현.
이런 식으로 살아있는 것은 행복 할 수 있습니다.
예. 예.

배우자와의 사랑과 결혼. 배우자와의 공동, 유전 적 자손.
가장 친한 친구의 창조. 가장 친한 친구와 공동으로 문화적 자손을 남깁니다.

짝사랑. 일방적인 애정과 애정의 일방통행.
이 상태에서 살아있는 것은별로 행복하지 않습니다.

생물이 자신의 애정을 쏟아 붓는 대상.
다음의 내용입니다.
//
자신이 남기고 싶은 유전적 또는 문화적 자손.
예. 그들 자신의 아이들. 자신의 학생들. 자신의 취향과 선호도에 맞는 책과 음악의 콘텐츠.

그들을 효과적으로 키운 유전적 또는 문화적 조상.
예시. 부모. 멘토.

유전적 후손을 공유하고자 하는 사람.
예. 사랑의 관심사, 이성. 배우자.

자신의 선호도와 일치하는 유전적 또는 문화적 특성을 가진 대상.
예. 자신이 좋아하는 이성. 자신이 좋아하는 그림.
//

애정과 성별 차이.
남성의 행동 패턴은 기체입니다.
여성 행동 패턴은 액체입니다.

남성의 애정은 기체입니다.
그것은 불연속적입니다.
그것은 광대 한 공간으로 확장됩니다.

여성의 애정은 액체입니다.
그것은 밀접합니다.
좁은 공간 안에 집중되어 있습니다.

아버지의 사랑. 그것은 기체적인 애정입니다.
예. 자녀에 대한 아버지 하나님의 기독교 사랑.

어머니의 사랑. 그것은 액체적인 애정입니다.
예. 일본 사회의 어머니-자녀 애착.

(2022 년 1 월에 처음 게시되었습니다.)

생물과 소유 또는 점유 또는 사적 소유.

생물이 점유하는 물건이 많을수록 생존 가능성이 높아집니다. 소유. 이것은 생물에게 이점을 가져다줍니다. 물체의 점유 상태. 그것은 기득권입니다. 소유에 대한 욕망은 생명체들 사이에서 끊임없는 소유 경쟁과 소유 전쟁을 일으킵니다.
소유에 대한 욕망. 어떤 대상을 사유화하려는 욕망. 생명체에서 소유의 대상. 다음과 같은 내용입니다. 애무의 대상. 장난감. 유용성의 대상. 도구.
소유욕. 영토 및 잔디 전쟁. 소유를 연장하려는 욕망. 약탈, 훔치거나 빼앗으려는 욕망. 소유의 감소를 막으려는 욕망. 약탈, 도난, 가로채기를 방지하려는 욕망. 가로채기를 막으려는 욕망. 소유 상태를 영속화하려는 욕망. 기득권에 대한 욕망.
물건의 소유에 대한 욕망. 대상에 대한 짝사랑. 이것들은 강합니다. 이러한 요소들의 조합이 스토커를 만듭니다. 모든 생명체는 스토커가 될 수 있는 잠재력을 가지고 있습니다.
생물의 소유의 대상. 다음과 같은 내용입니다. 다른 생물. 물질적 자원.
한 생물이 다른 생물을 사적으로 소유하는 것. 다른 생물이 한 생물을 소유하는 것. 소유의 대상.
예시. 어린이. 배우자. 낭만적인 파트너. 애완용 식물. 애완 동물. 애완견으로서의 인간. 도구로서의 인간. 노예.
예시. 일본 회사의 소유주는 그 회사의 직원을 평생 동안 사적으로 소유합니다. 일본 교육 기관의 주인은 학생들을 사적으로 소유합니다. 일본 천황이 자신의 백성을 사적으로 소유합니다.

(2022년 2월에 처음 공개되었습니다.)

생명체에 대한 욕망. 존재의 우월성에 대한 확인.

모든 생명체는 자신이 세상에서 최고라고 믿는다.
모든 생명체에는 자아가 있습니다. 모든 생명체에는 자존심이 있습니다.
모든 생명체는 끊임없이 자신의 우월성과 생존의 우위를 확인하려고 합니다. 그래서 생명체들 사이에는 끊임없는 생존 경쟁과 생존을 위한 전쟁이 벌어집니다.
인간의 경우.
예시. 남성이 지배하는 사회. 유대인의 선거 의식.
예. 여성이 지배하는 사회. 중국인의 중국 철학.
이것들의 소유자는 인간에 국한되지 않습니다. 그들은 무의식적으로 모든 생물이 소유하고 있습니다.

(2022년 2월에 처음 출판되었습니다.)

생물과 사회성.

생물에서 사회성의 음영 정도. 다음과 같은 내용입니다.
////
사회적 상호 작용의 음영 정도.
예시.
사회적 상호 작용의 밀도가 높은 정도. 대인 관계의 습도가 높습니다.
사회적 상호 작용이 가볍습니다. 대인 관계 습도가 낮습니다.
//
사회적 분업의 음영 정도. 이를 기반으로 한 상호 의존성 정도.
예시.
사회적 분업이 클수록 생물의 상호 의존성이 커집니다.
//
사회적 계층의 정도.
예시.
사회적 계층 구조를 준수하는 사람들. 예시. 개.
사회적 위계질서에서 자유로운 사람. 예. 고양이.

////

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

생명체, 휴식과 수면.

생물이 활동을 계속하면 피곤해집니다. 생물이 활동하면 에너지와 힘을 잃습니다.
생물이 계속 활동하면 몸과 마음에 충전이 부족해집니다.
생명체가 활동하면 졸리게 됩니다.
그런 생명체는 휴식과 수면이 필요합니다.
휴식이나 수면을 취할 수없는 생명체. 스스로를 계속 활동하도록 강요하는 생명체. 강제로 깨어 있어야 하는 생명체. 그들은 결국 죽을 것입니다. 예시. 과로로 인한 죽음.
휴식과 수면은 생물의 생존에 필수적입니다.
그러나 동시에 다음 사항을 고려해야합니다.
너무 많은 휴식과 수면으로 살아있는 것. 예. 게으른 생명체. 정신 질환자의 생명체.
그들 안에서는 생존에 필요한 다양한 활동이 진행되지 않습니다.
결과. 그들은 환경에 적응할 수없고, 스스로 먹이고 입히고 보호 할 수 없으며, 결국 죽습니다.
생명체는 휴식과 수면, 활동과 각성 사이의 균형이 필요합니다.
사회 상류층에 속한 사람들은 생활 조건이 더 좋기 때문에 휴식과 수면을 취할 가능성이 더 높습니다. 그들의 신체 상태는 일반적으로 좋습니다.
사회 계층이 낮을수록 생활 조건이 열악하여 휴식과 수면을 취하기가 어렵습니다. 그들의 신체 상태는 종종 열악합니다.

(2022 년 2 월에 처음 게시되었습니다.)

살아있는 것, 죽이고, 지키고, 보호합니다.

죽이다. 한 생물이 다른 생물을 죽이거나 다치게 하거나 약화시키는 행위.
생물이 죽이거나 다치게 하는 대상. 위협을 가하는 다른 생명체. 적. 자신의 능력이나 기득권을 위협하는 다른 생명체. 라이벌. 능력이나 기득권을 놓고 자신과 경쟁하는 다른 생명체. 자신의 먹이가 되는 다른 생명체.

살해. 그 분류.
물리적 살해. 대상 생물의 신체에 물리적 사망 또는 부상을 입히는 행위.
정신적 살해. 대상 생물의 정신에 광기 또는 부상을 입히는 것.
사회적 살해. 대상 생물을 사회적으로 죽게 하거나 신체적 또는 정신적 장애를 유발하는 행위.

한 생물이 다른 생물을 죽이거나 다치게 하는 행위. 해당 생물이 이를 잘못이나 죄로 인식하는 이유.
한 생물이 다른 생물을 죽이거나 다치게 하는 것을 싫어하는 이유. 다음은 몇 가지 이유입니다.
////
다른 생명체와 같은 생명체가 가지고 있는 공통점. 한 생물은 다른 생물의 생활 방식에 공감할 수 있습니다.
그러한 생명체들 사이의 공통점. 그러한 생명체들 사이의 공감의 원천. 그것이 생물의 본질입니다.
생물의 본질. 그것은 물질의 자발적인 생존과 증식입니다. 세포를 가진 식물과 동물에서는 물, 영양분 및 배출물의 자발적인 흐름입니다. 그것은 생활의 편리함을 추구하는 것입니다.
//
다른 생명체가 죽거나 다쳤을 때 경험하는 고통입니다. 그 힘입니다. 어떤 생명체가 자신의 고통인 것처럼 느끼는 고통은 고통스럽습니다. 그러한 죽임과 상처의 결과로 다른 생물이 죽거나 약화되는 것입니다. 생물이 자신의 죽음이나 약점처럼 느끼는 것은 고통스러운 일입니다.
////

다른 생명체에 대한 한 생명체의 동정. 공감의 정도는 극히 낮습니다. 다른 생물을 무자비하게 죽이거나 다치게하는 생명체. 그런 생명체.

그것은 사이코 패스입니다.
생명체의 자기 보존과 자기 중심성. 자기 보존 또는 자기 중심성의 정도가 극도로 높은 경우. 그 생명체는 다른 생명체를 무자비하게 죽이고 다치게합니다. 그런 생명체. 나르시시스트입니다.
나르시시스트는 수컷과 암컷 모두에게 흔합니다.

그들은 자신보다 더 유능한 다른 생물을 혼자서 죽이거나 다치게 하지 않습니다.
왜냐하면 그들은 더 높은 생명체에 의해 패배하고 돌아갈 것이기 때문입니다.
하등 생명체는 사회적 분업과 팀워크를 통해 힘을 합쳐 고등 생명체를 죽일 것입니다.
예시. 인간이 사회적 분업에 의해 제조된 총으로 호랑이를 쏘는 모습.
예시. 한 국가의 무능한 최고위층 인사가 군대를 동원하여 떠오르는 유능한 지도자를 암살하는 행위.

호위 또는 보호. 한 생명체를 다른 생명체로부터 보호하는 일.

생물에 의한 보호 또는 방어의 대상. 동맹인 다른 생명체. 사회적 분업의 파트너인 다른 생명체. 자신의 먹이를 제공하지 않는 위협적이지 않고 관련이 없는 제3자인 다른 생명체.

호위. 다른 생명체가 다른 생명체보다 능력이나 기득권이 우월한 경우.
예시. 여성이 지배하는 사회. 암컷을 보호하는 수컷.

보호. 다른 생명체가 다른 생명체보다 능력이나 기득권이 낮은 경우.
////
예.
남성 지배 사회. 수컷에 의한 암컷 보호.
//
예.
생물 사회 또는 지구 환경의 헤게모니 또는 유권자 역할을 자처한 생명체.
그런 무력하고 무능한 생명체. 그들의 이기적인 보존 및 환경 활동.
그런 생명체. 그들은 서구의 사람들입니다.
그러한 보존 및 환경 활동. 그들은 사소한 대기 변화, 지각 운동 또는 지구상의 다른 생물의 증식에 의해 순식간에 완전히 무효화 될 것입니다.
예를 들면 다음과 같습니다.

추운 기후를 유발하는 대규모 화산 폭발.
대규모 쓰나미를 일으키는 대지진.
대형 운석이나 행성이 지구에 충돌하는 경우.
매우 치명적인 바이러스와 박테리아. 사람들이 이에 감염되는 것. 팬데믹.
////

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

생명체와 통제.

지배하는 사람. 사회적 우월자입니다.
지배당하는 자. 지배를 받는 사람은 사회적 하위자입니다.

지배.
사회적으로 우월한 자가 사회적으로 열등한 자를 지배하는 것. 더 높은 사회 계급에 의한 더 낮은 사회 계급의 이익 착취. 그러한 상태의 지속성. 그러한 상태를 실현하고 유지하는 힘. 그 주인은 권력입니다.

권력을 가진 사람들. 그들은 반드시 살아있는 것은 아닙니다.
예. 무기 환경. 무기물. 대기와 지각. 그들 안에 큰 변동. 극단적 인 상태에서의 고정화. 예. 예. 폭풍우. 쓰나미. 홍수. 가뭄. 심한 추위. 극심한 더위.
예시. 유기 환경. 유기 화학 물질. 그들 안에 큰 변동. 극한 조건에서의 고정화. 유기 독성 가스의 대량 생산.

상사와 부하 직원의 차이. 이를 유발하는 요인. 다음과 같은 내용입니다. 능력. 기득권. 그들의 질량의 양. 그들은 힘의 원천입니다.

계층 적 관계.
사회적 상급자. 이들은 다음 중 하나 또는 둘 다입니다. 유능한 사람들. 기득권 보유자.
사회적 부하. 다음 중 하나 또는 둘 다에 해당합니다. 무능한. 기득권이 없는 사람들.

자신을 상사라고 생각하는 사람. 실제로는 반드시 상급자는 아닙니다.
자신을 종속적이라고 생각하는 생명체. 그들이 반드시 실제 부하가 아닌 것은 아닙니다.
그러한 계층 관계에 대한 현실적인 평가. 그들을 정착시키는 수단. 그것은 다음과 같습니다. 경쟁. 투쟁. 전쟁. 논쟁. 결투. 경쟁. 경기. 경기. 공정한 심판이 필요합니다.
그런 공정한 판사.
사회적 생명체가 스스로 이것을 수행하기는 어렵습니다. 사회적 생명체는 편애를 받기 쉽다. 예시. 일본 대법원의 판사들. 그들은 종종 다음과 같은 결정을 내립니다. 일본 사회 최고위층. 의도적으로 그들에게 불리한 증거를 추가합니다. 그런 내용.
비사회적 생명체가 스스로 이것을 수행할 수 있습니다. 비사회적 생명체는 편애를 할 동기가 부족합니다. 예시. 인간 사회에서 배척당하고 고립된 정신분열증 환자.
무기물의 경우, 이 모든 것을 스스로 할 수 있습니다. 무기물은 스스로 편애를 할 수 없습니다. 예시. 무기물. 저울의 무게. 예시. 무기물 기계. 저울. 스톱워치. 온도계.
의지가없는 유기물은 스스로 이것을 수행 할 수 있습니다. 자체 의지가없는 유기물은 애초에 편애를 할 수 없습니다. 예시. 리트머스 시험지.
그러한 콘테스트의 합의.
그 결과 새로운 사회 계층 구조가 확립됩니다. 승자. 그들은 새로운 상사가됩니다. 패자. 그들은 새로운 부하가됩니다.
그 결과 새로운 사회적 지배 관계가 형성됩니다. 새로운 상사. 그들은 새로운 통치자가됩니다. 새로운 부하. 그들은 새로운 부하가됩니다.
용기.
사회적 부하가 사회적 상급자에게 대항하는 행위. 이를 달성하는 데 필요한 동기를 부여하는 힘.

남성 지배 사회에서의 지배. 모바일 라이프스타일에서의 지배. 폭력적인 지배입니다.
여성이 지배하는 사회에서의 지배. 앉아있는 생활 방식에서의 지배. 그것은 폭압적인 지배입니다.

남성적 지배. 폭력적인 지배. 기체 지배입니다.
예. 태풍이나 허리케인은 바람 폭풍입니다. 그것이 일으키는 파괴적인 피해.

예. 태평양 전쟁에서 미국의 일본 폭격.
예. 남성 중심 사회에서 여성에 대한 남성의 성폭력.
다음과 같이 분류할 수 있습니다. 신체적 폭력. 심리적 폭력.

여성 지배. 폭압적 지배. 액체 지배입니다.
예시. 해저 지진이나 해저 화산 폭발로 인한 대형 쓰나미. 그것이 육지에 가져다주는 황폐화.
예시. 폭우로 인한 대홍수. 홍수가 육지에 미치는 치명적인 피해.
예시. 중국 또는 러시아에 의한 속국의 지배.
예. 여성이 지배하는 사회에서 여성이 남성에 대한 강제적 허용.
다음과 같이 분류할 수 있습니다. 신체적 폭정. 정신적 폭정.

혈연 관계에서의 지배와 종속. 부모와 자식 관계입니다.
예. 남성 지배 사회에서의 아버지-자녀 관계. 그것은 자녀에 대한 아버지의 기체 지배입니다.
예. 여성이 지배하는 사회에서의 어머니-자녀 관계. 어머니가 자녀를 액체 상태로 지배하는 것입니다.

기타 지배의 범주.
부드러운 지배와 딱딱한 경직된 지배. 유연한 지배와 유연하지 않은 지배.
차분하고 평화로운 지배와 치열하고 전투적인 지배. 비둘기파적 지배와 매파적 지배.
느슨한 규칙과 엄격한 규칙. 쉬운 규칙과 가혹한 규칙.
낮은 키 규칙과 높은 손 규칙.
무력에 의한 통치, 사무실과 연설에 의한 통치, 기술에 의한 통치. 군대에 의한 통치, 민간인에 의한 통치, 기술에 의한 통치.
표면적 지배와 실질적 지배. 명백하고 은밀한 지배. 겉으로 드러난 대표자에 의한 지배와 배후에 숨어 있는 배후 조종자에 의한 지배. 여성이 지배하는 사회에서 남성에 의한 표면적 지배와 어머니에 의한 실질적 지배.

기존 사회 계층 구조를 의도적으로 강화하는 행위. 여기에는 다음이 포함됩니다.
사회적 차별.

기존의 사회 계층 구조를 의도적으로 해체하거나 약화시키는 행위.
사회적 평등의 실현.
그러한 이상. 여기에는 다음이 포함됩니다.

기존 사회 계층의 고의적 초기화. 혁명적 이데올로기.
기존 사회 계층의 의도적 인 제거. 무정부주의.
기존의 사회 계층을 의도적으로 상호 교환 가능하게 만드는 것. 민주주의.
기존의 사회 계층 구조를 의도적으로 전복하거나 뒤집는 것. 공산주의.
기존의 사회 계층을 의도적으로 평준화하는 것입니다. 사회주의.
기존의 사회 계층을 의도적으로 강조하지 않는 것입니다. 자선 사상. 자유주의.

살아있는 것, 생성 된 개인 규범. 그것은 개인적인 정의입니다.
그 내용은 생물의 본질에 비추어 합리적입니다. 규범이 다음과 같은 내용을 목표로하는 경우. 생물을위한 생활의 용이성. 그 실현.
이러한 내용은 생물의 본질에 비추어 합리적이지 않습니다. 규범이 다음과 같은 내용을 목표로하지 않는 경우. 생물의 생활의 용이성. 그 실현.
이러한 내용은 생명체마다 다릅니다.

사회적 상급자에 의해 생성 된 사회적 규범. 그것은 도덕성입니다. 그것은 선함입니다. 사회 정의입니다.
그 내용은 생물의 본질에 비추어 타당합니다. 사회적 상급자가 다음과 같은 내용을 목표로하는 경우. 낮은 사회 계층을위한 생활의 용이성. 사회적 실현.
이러한 내용은 생물의 본질에 비추어 볼 때 합리적이지 않습니다. 사회적으로 우월한 사람이 다음과 같은 내용을 목표로하지 않는 경우. 사회적 하위 계층의 생활의 용이성. 그것의 사회적 실현.
이러한 내용은 사회마다 다릅니다.

(2022 년 2 월에 처음 발표되었습니다.)

생활, 살기, 정치, 법률, 경제.

////

정치.
여러 생명체들 사이에서 생활의 용이성을 할당하는 행위.
이러한 배분은 상위 계층에 유리하고 하위 계층에 불리합니다.

권리.
각 생물이 생활 편의성의 분배를 결정할 수 있는 권한.

위치.
각 생물이 가진 높은 수준의 권리.

상급자.
높은 지위를 가진 생명체.

하위.
순위가 낮은 생명체.

계급. 계층 구조.
높은 사람의 집합. 부하의 집합. 이들을 통계적으로 구분하는 것.

////

질서.
여러 생명체 사이의 생존 가능성 분포에 대한 배열 또는 규칙.

관습.
콘텐츠의 고정 또는 관성.

법률.
그들의 내용에 대한 설명.
그들의 내용은 생물의 기본 규칙과 생물의 규제를 기반으로합니다.

정의.
여러 생명체 간의 생존 가능성 분배에 대한 갈등.
그들의 발생.
그들의 중재.
그들의 생물 사회에서 그들의 중재에서 다음 내용의 표준화.
생활성의 분배에 대한 기준.
사회 구조.

통치 구조.
살아있는 것들 사이의 생활 가능성 분포의 결정.
이 단계에서 상급자가 자신의 의지를 수행 할 수있는 능력.
부하가 그 측면에서 자신의 의지를 수행 할 수 없음.
그 단계에서 상급자에 의한 하급자의 지배.
사회적 메커니즘.
상향 및 하향 방향의 사회적 축적.

국가.
상태는 다음 조건이 충족되는 방식으로 설정됩니다.
//
서로 다소 동질적인 여러 생물체.
그들 사이에서 확립 된 것.
//
일정 크기 이상으로 설정된 것.
//

////

수입과 지출.

//
생존 능력의 획득.
생물이 활동하는 데 드는 비용.
생물이 활동하는 데 소비하는 에너지의 질과 양입니다.
//
결과.
생물이 실제로 달성한 생명력의 질과 양의 크기입니다.
//
그들 사이의 차이.

이득. / 손실.
긍정적 인 수입과 지출. / 수입과 지출의 마이너스.
수입 및 지출 흑자. / 수입과 지출의 적자.

수입과 지출에서 살아있는 것의 이상.
이익의 극대화. 손실의 최소화.

경제.
생활성을 보장하기 위한 여러 생물의 활동.
여러 생명체 간의 생존 가능성 교환.
이러한 활동.

돈.
생활성을 교환하기 위한 토큰.
여러 생명체들 사이에서 공통의 가치를 갖는 토큰.

협력.
여러 생명체가 생존성을 확보하기 위해 협력하는 행위.
그렇게 확보한 생활성을 공동으로 분배합니다.

분업.
여러 생물이 각자의 능력을 극대화할 수 있는 영역에서 전문화하는
것을 말합니다.
자신의 상태에서 거주 가능성을 확보하는 행위.
그들이 그렇게 확보 한 생활의 편리함을 다음과 교환합니다.
스스로 확보하거나 조달하기 어려운 생활 편의성.

계약.
여러 생명체 간에 생활 편의성을 분배하거나 교환하기 위한 계약.

////

민주주의.
여러 생명체들 간에 생활성을 분배하는 것을 말합니다.
이것이 결정되는 방식은 다음과 같은 방식으로 이루어집니다.

남성 중심 사회에서. 모바일 라이프스타일의 경우.
사회의 모든 생명체가 다수결에 의해 결정됩니다.

여성이 지배하는 사회의 경우. 앉아서 생활하는 경우.
사회의 모든 생명체가 만장일치.

살기 좋은 분포.

그 방식에 대한 결정에서 누구도 배제되어서는 안됩니다.

////

생물의 이상.
계속 사는 것.
시간과 공간에서 자신의 존재와 생존의 정도를 극대화하는 것.
살 수 있는.
보장할 수 있는 삶의 질과 양을 극대화하는 것.

생명체 사회의 이상.
모든 생명체는 계속 살아갈 수 있어야 합니다.
모든 생물의 생활 수준은 지속적인 존재를 위해 충분해야 합니다.
모든 생명체는 자신이 원하는 삶의 질과 양을 확보할 수 있어야 합니다.

여러 생명체들 간의 생활가능성의 분배는 정당해야 합니다.
거주성을 보장하기 위해 지출된 기여도.
거주성을 보장할 수 있는 능력.
거주성을 보장하기 위해 소비된 노력.
생존 가능성을 보장하기 위해 지출된 부담.
모든 생명체는 질적, 양적으로 정당한 몫을 받아야 합니다.

모든 생명체는 생명성이 저하된 상태에서 회복할 수 있어야 합니다.

각 생물이 원하는 생존 가능성의 질과 양은 생명체마다 다릅니다.
이는 생명체마다 다릅니다.

욕심 많은 생명체.
많은 양의 살기성을 원하는 생명체.

가난한 삶.
소량의 생활 가능성에 만족하는 생명체.

비효율적인 삶.
자신을 유지하기 위해 많은 양의 생활력이 필요한 생명체.

효율적인 삶.

적은 양의 생활력으로도 생명을 유지하기에 충분한 생명체.

예시.
인간. 다음과 같습니다.
탐욕스러운 삶. 비효율적인 삶.

생활의 편리함을 보장하는 능력.

유전적 능력. 유전자.
문화적 능력. 신경계에서 신경 시냅스의 가소성.

이 두 가지 모두 외부 환경의 특성에 따라 달라집니다.
외부 환경이 가혹할수록 이러한 능력은 더욱 세련되고 강화됩니다.

예시.
유대인.
그들은 사회적으로 단단한 땅을 소유하는 것이 허용되지 않았습니다.
그들의 능력의 절정. 그들의 사회적 영향력.

////

하층 계급이 상층 계급에 종속되는 것을 말합니다.
다음과 같이 분류 할 수 있습니다.

정복.
부하직원이 상급자에게 자발적으로 종속되는 것을 말합니다.

권한.
이러한 종속을 유발하는 상급자의 권한.
능력. 기득권의 크기.

반항. 이의 제기.
부하직원이 상사에게 종속되지만 자발적인 것이 아닌 종속.

억압.
상급자가 하급자에게 행하는 종속, 강압.

관용.

상급자가 부하 직원에게 종속을 강요하지 않는 것.

독재.
한 명의 상급자가 생활의 분배에 대한 단독 권한을 가짐.

국가.
가장 높은 사람이 정점에 있는 많은 생명체들 사이의 계층적 관계의 연쇄 또는 축적.

////

갈등. 전쟁. 투쟁.
서식지 분배를 둘러싼 여러 생명체 간의 이해관계 충돌.

평화.
생명체 사이의 이러한 갈등이 해결된 상태. 그 상태의 지속.

질서의 발생.
그 기본 내용.
그것은 투쟁의 중단과 여러 생명체들 사이의 평화의 실현입니다.

남성 지배 사회의 경우. 모바일 라이프 스타일의 경우.
부하 직원은 상사와 계약을 맺습니다.
부하 직원은 그렇게함으로써 자신의 개별 권한을 상사에게 위임합니다.
예시.
영국. 사회 계약 이론.

여성이 지배하는 사회의 경우. 앉아있는 생활 방식의 경우.
부하 직원의 존재 자체를 상급자가 삼키는 것.
상급자가 그것을 실현하고자하는 부하의 욕망.
예.
중국. 유교.

////

상사의 바람직한 행동. 이상적인 형태.
부하 직원의 이익을 위한 상사의 헌신.
실제로는 그 내용이 그리 현실적이지 않습니다.
현실에서 그 실현은 생물의 본질적 관점에서 볼 때 어렵습니다.

예시.
남성 중심 사회.
서방 국가. 기독교의 성도들.

여성이 지배하는 사회.
중국. 한국. 유교의 군주.

(2022년 2월에 처음 출판되었습니다.)

생물의 감정과 생명성.

생명체에서 감정의 부상.
생물에 감정이 생겨나는 것은 생물의 살아있음이 생겨나기 때문입니다.
예.
기쁨. 즐거움.

살아있는 것의 감정의 하강.
그것은 생명체에서 생활의 용이성의 하강으로 인해 발생합니다.
예. 예.
슬픔. 슬픔. 우울증.

생활성이 상승하는 경향이있는 살아있는 것.
살아있는 것은 감정이 상승하기 쉽습니다.
그들은 쾌활합니다.
그들의 가치는 긍정적입니다.

생활의 용이성이 떨어지는 경향이있는 생물.
감정이 내려가는 경향이있는 살아있는 것.

그들은 우울합니다.
그들의 가치는 부정적입니다.

살기 좋은 수준의 갑작스러운 변화.
환경이 생명체에 가져다주는 자극.
그 내용의 갑작스런 변화.
그들은 살아있는 것에 놀라움을 가져다줍니다.

생활 가능성의 수준이 갑자기 떨어집니다.
잠재력의 급격한 상승.
그것은 살아있는 것에 두려움의 느낌을 가져옵니다.

증가하지 않는 살 수있는 수준의 감소.
그것은 살아있는 것에 질병을 가져옵니다.

높은 수준을 유지하고 감소하지 않는 생활 가능성 수준.
그것은 생명체에 건강을 가져다줍니다.

안정된 거주 가능성 수준.
생명체에 안정감을 가져다줍니다.

무한한 수준의 거주 가능성.
그것은 생명체에 불안감을 가져다줍니다.

다른 생물이나 다른 무기물이 한 생물에게 가져다주는 생활의 용이함.
수준이 안정적입니다.
그것은 생물에게 신뢰감을 가져다줍니다.

다른 생물이나 다른 무기물이 생물에게 가져다주는 생활의 용이함.
그 수준은 무한합니다.
그것은 생명체에 대한 불신감을 가져옵니다.

(2022년 2월에 처음 발표되었습니다.)

생명체, 거주성 및 부하.

생명성을 보장하기 위한 활동.
생물에 가하는 부하.

하중의 수준은 낮아야 합니다.
다음과 같은 내용입니다.
쉬울 것.

용이성의 수준이 높아야 합니다.
다음과 같은 내용입니다.
고통스러운. 피곤하다.

상사가 부하 직원에게 일방적으로 스트레스가 많은 활동을 부과합니다.
상사는 일방적으로 부하가 쉽게 할 수 있도록합니다.
부하직원은 이로 인해 일방적으로 고통받습니다.
직급이 낮은 사람은 그로 인해 지치게 됩니다.

삶의 부하 발생.
일정 수준을 초과하면.

생명체의 몸이 망가집니다.
그 생명체의 몸이 다칩니다.

그 생명체의 마음이 아프다.
생명체가 우울해집니다.

생명체에 부하를 발생시킵니다.
부하의 정도를 줄입니다.
육체적 부상과 육체적 부서짐의 치료에 효과적입니다.
우울증 치료에 효과적입니다.

모순.
상호 모순되는 내용의 부하.
그들은 동시에 생명체에게 주어집니다.

상사는 부하에게 모순되는 내용을 가진 활동을 일방적으로 부과합니다.
그렇게함으로써 상사는 일방적으로 걱정을 덜어줍니다.
아랫사람은 일방적으로 고민에 빠지게 됩니다.

생물의 모순이 발생합니다.
일정 수준을 넘으면.

생명체는 미쳐버린다.
그 생명체가 미쳐버린다.
그 생명체는 정신 분열증이됩니다.

살아있는 것에 대한 모순.
그 정도를 줄이기 위해.
정신 분열증 치료에 효과적입니다.

(2022 년 2 월에 처음 출판되었습니다.)

생물의 본성에 근거한 유교에 대한 논의.

유교. 유교는 다음에 관한 것입니다.
여성이 지배하는 사회에서 이상적인 사회 규범. 그 내용에 대한 분석.
여성이 지배하는 사회에서 이상적인 사회적 상급자. 그들의 사회적 성격. 그들의 내용 분석.
여성이 지배하는 사회에서 이상적인 지배. 이상적인 폭압적 통치. 그 내용에 대한 분석.

(2022년 2월에 처음 출판되었습니다.)

생명의 본질에 근거한 유대교, 기독교, 이슬람교에 대한 고찰.

유대교, 기독교, 이슬람교. 다음과 같은 내용입니다.
남성 중심 사회에서 이상적인 사회 규범. 그 내용에 대한 분석.
남성이 지배하는 사회에서 이상적인 사회적 상급자. 절대자. 유일신.
그들의 사회적 성격. 그들의 내용 분석.
남성 지배 사회에서 이상적인 지배. 이상적인 폭력적 지배. 그 내용에 대한 분석.

(2022 년 2 월에 처음 출판되었습니다.)

생명체의 본질에 근거한 불교에 대한 성찰.

인간의 삶은 고통이다. 그런 생각.
이 글의 내용은 다음 (*)을 가정하면 합리적입니다.
(*) 생물의 내재적 어둠.
인간은 고통으로부터 해방되어야 한다. 모든 고통으로부터 해방된 상태. 깨달음의 상태. 열반. 이상화. 그런 생각.
다음 (*)을 가정하면 내용이 적절합니다.
(*) 살아있는 것에서 생활의 용이함을 추구합니다. 생명체에 대한이 행동의 근본적인 필요성.

환생에 대한 생각. 한 생물이 다른 생명체로 다시 태어나는 것.
이 환생의 조건. 전생에 선행을 한 생명체. 그들은 더 높은 삶에서 다시 태어나야합니다. 전생에 나쁜 짓을 한 생명체. 그들은 더 낮은 삶에서 다시 태어나야합니다.
이 아이디어는 다음 (*)을 가정하면 전혀 잘 설명 할 수 없습니다. 이것은 중대한 결함입니다.
(*) 생명체에 유전자가 존재한다는 사실. 생물의 몸과 마음은 어느 정도는 선천적으로 타고나며 변하지 않는다는 사실.
(*) 생물의 몸과 마음은 죽음 후에 무로 돌아갑니다.

환생에 대한 생각. 윤회 사상: 생물이 죽은 후 다른 세계로 환생하는 것을 말합니다.
이 환생의 조건. 전생에 선행을 한 생명체. 더 높고 더 나은 세계로 옮겨져야 합니다. 전생에 나쁜 짓을 한 생명체. 그들은 더 낮고 고통스러운 세계로 이동해야합니다.

다음 (*)을 가정하면 이러한 아이디어는 전혀 잘 설명 할 수 없습니다. 중대한 결함입니다.
(*) 살아있는 것의 육체와 정신은 죽음 후에 무로 돌아간다.

(2022년 2월에 처음 발표되었습니다.)

생명윤리. 그 내용이 지향해야 할 진정한 방향.

현재 서구 국가들이 주도하는 생명윤리.
그 내용을 근본적으로 파괴하고 새로운 질서를 수립하는 것.
이를 달성하기위한 효과적인 수단.
그것은 다음을 실현하는 것입니다.
인간과 다른 생명체 사이에 선을 긋는 것.
이를 달성하는 것을 불가능하게 만드는 것.
이에 대한 효과적인 설명을 제공합니다.
생명체는 인간에게 상위 개념입니다.
인간의 존재는 생명체의 존재에 의해 포괄됩니다.
인간은 생물의 일종이며 생물의 일부입니다.
인간과 다른 생명체는 구별되는 것이 아니라 동일한 생명체입니다.

생명의 존엄성.
다음과 같은 내용입니다.
생명이 살기 어렵게 만들어서는 안 된다.
생명을 죽이거나 다치게 하지 않는다.
생명체는 다른 생명체를 죽이거나 다치게 해서는 안 된다.
생명은 스스로를 죽이거나 다치게 해서는 안 된다.
자해 또는 자살 금지.

자살 또는 기타 생명체 살해.
생물의 자해 또는 기타 상해.
해로운 생물을 죽이는 행위.
해충 및 해충을 죽이는 행위.
전쟁을 벌이고 있는 사회 구성원을 죽이거나 다치게 하는 행위.

식량을 위해 다른 생물을 죽이거나 다치게 하는 행위.
그러한 생물을 죽이거나 다치게 하는 행위.
물고기를 잡아서 죽이거나 다치게 하는 행위.
가축 도살.

한 생물을 다른 생명체가 착취, 박탈 또는 학대하는 행위.

한 생물이 자신의 삶을 편하게 하기 위해 다른 생물을 더 어렵게 만드는 행위.

한 생물이 생활의 어려움에서 벗어나기 위해 다음과 같은 행동을 하는 것.
자신의 삶을 더 어렵게 만드는 것.
자신의 생명을 빼앗는 것.

생명체에 의한 그러한 행동.
그러한 행위는 생명의 존엄성에 위배됩니다.
생명체들 사이에서는 매일 흔한 일입니다.
그것은 사람들 사이에서 매일 흔한 일입니다.

생명체가 위협이 되는 다른 생명체를 죽이지 않으면 그 생명체도 죽게 됩니다.
생물은 생존을 위해 다른 생물을 죽이고 먹어야 합니다.
암컷은 자신이 누려온 안락한 온실 생활을 유지하기 위해 수컷을 혹사시켜야 합니다.

생명체는 다른 생명체의 존엄성을 침해하지 않고는 살아남을 수 없습니다.
생명의 존엄성을 지나치게 강조합니다.
생명체에게는 무의미합니다.
그것은 생명체에 대한 장식적이고 쓸모없는 이상에 지나지 않습니다.

생명 복제.
살아있는 것의 복제.
유전자 복제.
쌍둥이의 탄생.
문화 복제.
어린이 교육.

여성이 지배하는 사회에서 문화적 복제의 지속적인 발생.
여성이 지배하는 사회에서 사회적 또래 압력.
이는 사람들 사이에서 행동 복제가 끊임없이 일어나게 합니다.
여성이 지배하는 사회에서 사람들은 정상적이고 사회 규칙에 부합하는 방식으로 문화 복제에 일상적으로 참여합니다.
자기 복제.
복제.
유전자의 자기 복제.
행동과 문화의 복제.
이러한 행위는 생명체를 생명체로 만드는 행위입니다.
생명체에게는 정상적이고 자연스러운 일입니다.
유일한 차이점은 그것이 단성 생식인지 성 생식인지 여부입니다.
이들은 다음과 같습니다.
심각한 질병으로 인해 결혼 할 수없는 성적으로 번식하는 생물.
번식을 위한 훌륭한 수단.
정상적이고 사회적으로 수용 가능한 것으로 인정되어야 합니다.

남성 중심 사회라는 생각.
절대자에 의한 생명체의 창조.
절대자에 의해 생물의 번식 규칙이 결정됨.
인간은 그 규칙을 위반해서는 안됩니다.
인간은 규칙을 변경해서는 안됩니다.
그런 생각.
그것은 이데올로기적 편견입니다.
이 생각은 여성이 지배하는 사회의 사람들에게 공감을 얻지 못합니다.
이 주장에 대한 증거는 없습니다.
생명체는 태어날 때부터 생식 규칙을 스스로 결정할 권리가 있습니다.
생명체는 자신의 생존력을 극대화해야 합니다.
이를 달성하기 위해 자신의 생식 규칙을 최적화하는 것이 생물의 권리입니다.
이러한 실현에 대한 생물의 권리.
이 권리는 신중하게 보호되어야합니다.

생물의 조작을위한 기술의 적극적인 개발.
생물학적 활동의 내용의 인공적인 변경.
그러한 활동의 홍보에 대한 통제력을 잃는 것에 대한 두려움.

이를 두려워하여 기술 개발에 대한 문을 닫습니다.
예를 들면 다음과 같습니다.
예시.
살상력이 너무 강한 고성능 무기를 너무 많이 만드는 것.
대규모 전쟁을 수행할 수 없음.
예시.
성관계 경험이 없는 남성과 여성의 성에 대한 두려움과 불안.

그것은 단지 미지의 것에 대한 두려움일 뿐입니다.
그것은 겁쟁이의 환상입니다.
그것은 사회에 진보를 가져다주지 않습니다.
그것은 사회에 침체를 가져옵니다.
그것은 기득권의 이익 보호로 이어집니다.
예.
암컷.
그들은 자신의 몸 안에 생식 시설을 차지합니다.
그들은 번식에 대한 기득권입니다.
그들은 인공 자궁의 개발에 반대합니다.

그들은 사회 개혁을 억제하는 인공 자궁 개발에 반대합니다.
사회적으로 해롭다.

생명체 조작 기술 사용.
첫 번째 단계는 시행 착오를 통해 시도하고 도전하는 것입니다.
이러한 태도는 다음 내용을 실현하는 데 중요합니다.
생물의 생활 가능성의 향상.
이것의 실현.
이것은 인간뿐만 아니라 다른 생명체에게도 의미가 있습니다.
어쨌든 여러 가지를 시도하는 것이 중요합니다.
그렇게하는 것이 중요합니다.
저는 그 문을 열고 싶습니다.

(2022 년 2 월에 처음 출판되었습니다.)

생물과 지구 온난화.

지구 온난화 방지. 캠페인이 강화되고 있습니다.
지구 온난화로 인해 피해를 입는 것은 서늘한 기후에서 살아온 생물뿐입니다.
지구 온난화는 열대 지방에 사는 생물의 확대로 이어질 것입니다.
이것은 열대 지방의 생물에게 좋은 일입니다.
열대 지방의 생물은 지구 온난화를 적극적으로 촉진할 것입니다.

(2022 년 2 월에 처음 발표되었습니다.)

무능한 생물과 외부 사회.

생물과 인간 사회에서.
생물이나 인간이 무능하여 사회에 진입하는 경우.
생명체나 인간이 무능력한 상태로 사회에 진입하면 학대와 착취를 당하게 됩니다.

질병으로 인해 완전히 무능력한 생명체 또는 인간.

여성이 지배하는 사회. 앉아서 생활하는 생활 방식.
당분간 그들은 다음과 같은 종류의 존재를 목표로 할 수밖에 없습니다.
사회에 참여하지 않고 은둔 생활을하는 사람들.

남성 지배 사회. 모바일 라이프스타일.
당분간 이들은 다음과 같은 존재가 되는 것을 목표로 삼아야 합니다.
사회적 상호작용을 피하는 고독하고 외로운 사람.

(2022년 2월에 처음 발표되었습니다.)

사회적 실체로서의 생명체.

생명체는 본질적으로 다음과 같은 행동을 지향합니다.
자기 복제. 자기 전파.
단독성을 지향하지 않습니다.

혼자 존재하지 않습니다.
생물은 본질적으로 사회적 존재입니다.
생물은 본질적으로 사회에서 벗어나기 어렵습니다.
생물은 본질적으로 그 기원에 사회적 위계질서를 내포하고 있습니다.
생물이 사회적 위계에서 벗어나기란 본질적으로 어렵다.

생물은 어떻게 사회적 위계에서 벗어날 수 있을까요?
사회적 평등자가 되는 것입니다. 동질적인 사람. 사회적 분업의 이질적인 구성원.
제한된 기간 동안 사회에서 벗어나 독립적 인 주체가되기 위해.

(2022년 2월에 처음 발표되었습니다.)

생물의 동질성과 이질성을 확보하기 위해.

동질성.
동지. 동반자.
생명체에 대해 다음과 같은 감각을 만듭니다.
자기 확장.

살아있는 것의 동질성 보장.
살아있는 것은 사회에서 동질적인 사람들의 수를 증가시킵니다.
예.
전도. 선전. 광고. 판매.
그들은 살아있는 것에 대한 다음과 같은 내용입니다.
자기 전파. 자기 복제.
그들은 살아있는 것의 본질입니다.
생명체에게 근본적으로 바람직한 것입니다.

그들은 다음과 같습니다.
자신의 문화적 클론을 증가시킵니다.
자신의 문화적 자손을 증가시킵니다.

그런 생명체.
그들은 고양감을 느낀다.
그들은 기분이 좋다.

그들은 안도감을 느낍니다.
그들은 쾌활 해집니다.

동질은 다음과 같이 분류됩니다.
//
유전적 상동체. 예시. 클론. 부모와 자식.
문화적 동족. 예시. 싱크로나이저. 싱크로나이저. 비슷한 사람. 같은 목표를 가진 사람들. 공동 소유자.
계층적 관계에서 동질적인 사람. 예시. 상사 사이. 다음 작업을 수행하는 사람. 상류 혈통 유지. 상류층 문화 유지.
//

순결. 피의 순수성. 그들을 보호.
단결. 융합. 조화. 보안.
다음과 같은 내용입니다.
강한 동질성. 그것의 확보와 유지.
배타성을 창출합니다.
이질성을 배제한다.
이질성에 대한 차별을 낳는다.

상사와 동질적인 부하 직원은 상사와 이질적인 부하 직원보다 상사로부터 더 우호적인 대우를 받습니다.
상사와 이질적인 부하 직원은 상사와 동질적인 부하 직원보다 상사로부터 더 낮은 수준의 대우를 받습니다.

혼종성. 다양성.
다음과 같은 내용입니다.
이질성의 오염.
자기 복제의 불완전 성.
자기 전파의 불완전성.
생명체에게 높은 평가를 받지 못합니다.
그러나 다음과 같은 능력을 생명체에 새롭게 부여합니다.
다양하고 변화하는 환경.
이러한 환경에서 생존할 수 있는 능력.
생명체에게 본질적으로 좋은 것입니다.
생물은 번식을 통해 이를 자동으로 달성합니다.
생식에는 다음과 같은 내용이 있습니다.
성적 생식.

경쟁.
다음과 같은 내용입니다.
서로 협력하지 않는 균질 한 사람들.
서로 동일한 이익을 얻으려는 균질 한 사람들.
주어진 삶에 부정적인 동족.

내포물. 슈퍼 경쟁자.
그들은 동질적인 사람들 사이의 상급자입니다.

민족성.
다음으로 구성됩니다.
유전적 동질성과 문화적 동질성 사이의 교차점.
동질적인 사람들의 집합체입니다.

종. 다양성. 혈통. 혈통.
다음으로 구성됩니다.
유전적 동질성에 따른 동종 개체의 그룹화.

동위 원소.
다음과 같은 내용입니다.
시간과 공간에서 동일한 위치를 소유 한 사람.
싱크로나이저. 동족. 같은 레벨의 사람. 평판이 같은 사람. 동일한 자격을 가진 사람.

생명체는 이질적인 존재와의 협력보다 동질적인 존재와의 협력을 우선시합니다.
생명체는 동종에 대한 착취와 학대보다 이질적인 것에 대한 착취와 학대를 우선시합니다.
생명체는 더 이상 그렇게 할 여유가 없을 때 불가피하게 동종을 착취하고 학대합니다.
생명체는 동종의 제거나 학살보다 이종의 제거나 학살을 우선시합니다.
생물이 더 이상 생존할 여력이 없으면 불가피하게 동질적인 구성원을 제거하고 죽입니다.
동종 종이 경쟁자가 되면, 그 생물은 불가피하게 동종 종도 제거하고 학살합니다.

(2022년 2월에 처음 발표되었습니다.)

생물의 생존을 유지하는 데 있어 우선순위.

생물의 생존을 유지하는 것이 우선입니다.
동종이 이질종보다 우선합니다.
귀중한 것이 비귀중한 것보다 우선합니다. 암컷이 수컷보다 우선합니다.
유망한 존재가 유망하지 않은 존재보다 우선합니다. 자녀가 부모보다 우선합니다.
상급자가 부하 직원보다 우선합니다.

(2022년 2월에 처음 발표되었습니다.)

사회적 부하와 생물의 원죄.

대부분의 경우 부하 직원은 순전히 종속적이지 않습니다.
그들은 부하들 사이에서 리더이자 중심입니다.
그들은 상대적으로 우월합니다.
부하들 사이에는 상대적 상사와 상대적 부하도 있습니다.
상대적 상사는 상대적 하급자를 학대하고 착취합니다.
부하 직원은 다음과 같이 주장합니다.
"우리는 사회적으로 학대와 착취를 당하고 있습니다."
그러나 그들은 또한 다음과 같은 사람들을 면책없이 학대하고 착취합니다:
현재 자신보다 더 종속적인 지위에 있는 사람들.
그들의 지위가 어떤 식으로든 상승하면.
그들은 곧 새로운 부하 직원을 면책 없이 학대하고 착취하기 시작할 것입니다.
그들은 상사와 동일한 원죄를 가지고 있습니다.
살아있는 존재의 원죄에서 벗어날 수 있는 사람은 아무도 없습니다.

(2022년 2월에 처음 출간되었습니다.)

생물 사회, 혁명, 민주주의.

혁명.
다음과 같이 구성됩니다.
상급자를 쓸어 버리기.
다음과 같은 내용입니다.
//
유능한 자를 쓸어버리기.
기득권층 소탕.
//

새로운 상급자만 다시 만들어낼 뿐입니다.
사회적 위계질서는 새롭게, 새롭게 확립됩니다.
거기서 새로운 상급자에 의한 새로운 하급자에 대한 학대와 착취가 새로운 표준이됩니다.
따라서 혁명은 한 번이 아니라 여러 번 정기적으로 반복되어야합니다.

기존의 공산주의 이론은 단 한 번의 혁명 만 가능하다고 말합니다.
이것은 이론적 결함입니다.

혁명은 사회의 급속한 초기화를 가져옵니다. 그 부작용.
그것은 다음과 같습니다.
//
유능한 자의 소멸.
그것은 사회를 무능한 사람들로 가득 차게 만듭니다.
사회의 질적 저하로 이어집니다.
//
새로운 최상위 자리를 차지하기 위한 내부 갈등. 그 심화.
사회 운영을 방해하고 저하시킵니다.
사회의 질적 저하로 이어집니다.
//

그들을 예방합니다.
사회적 상향 및 하향 이동의 자유화.
사회적 상향 및 하향 이동의 유동성 확보.

사회적 상향 및 하향 이동의 복도 및 파이프.
그 확장.
그 수단 중 하나는 민주주의입니다.
민주주의 사회.
사회적 상급자들은 위에서부터 통로와 파이프를 막으려고 최선을 다합니다.
사회적 하위 계층은 아래에서 통로와 파이프를 확장하기 위해 고군분투합니다.

사회적 상향 및 하향 이동성. 유동성 확보. 그것의 자유화. 이 목적을 위한 통로와 파이프의 사회적 설립.
다음 사회에서는 근본적으로 싫어합니다.
움직임 자체를 싫어하는 사회. 앉아있는 생활 방식. 여성이 지배하는 사회.
계층 관계가 고정되어 있고 변화하기 어려운 사회.
이러한 사회에서는 탈출 할 곳이 없기 때문에 부하 직원의 불만이 누적되어 폭발합니다.
이러한 이유로 혁명은 기본적으로 정적인 생활 방식과 여성 중심 사회에서 발생할 가능성이 더 높습니다.

이동이 많고 남성이 지배적인 사회에서는 혁명이 일어날 가능성이 상대적으로 낮습니다.
이러한 사회에서도 혁명은 일어날 수 있습니다.
다음과 같은 경우가 이에 해당합니다.
효과적인 사회적 상향 및 하향 이동이 사실상 불가능해진 경우.
모바일 라이프스타일과 남성 중심 사회.
이러한 사회에서는 다음과 같은 상황이 발생할 가능성이 높습니다.
기회의 평등으로 인한 자유 경쟁.
그 자리에서 성공한 사람.
사회적 사다리를 오르내릴 수 있는 자유. 이를 최대한 활용하는 사람들.
새로운 부유층. 기득권의 새로운 소유자.
부유하고 기득권을 가진 소유자들.
그들은 풍부한 물질적 자원과 높은 교육비를 사용하여 다음과 같은 행위를 할 것입니다.
자신의 무능한 자식을 어느 정도는 유능한 자식이되도록 강요합니다.
그러나 교육의 효과는 선천적으로 유능한 자손에게 주어질 때 사회적으로 더 큰 효과를 얻을 수 있습니다.
그렇게하면 사회의 질이 높아질 것입니다.
부유한 기득권의 소유자들.

그들은 자신의 기득권의 힘으로 다음과 같은 행위를 수행합니다.
자신의 무능한 자식들을 위해 고등 교육의 기회를 독점합니다.
무능한 자식에게 더 높은 수준의 일자리를 독점하기 위해.
그렇게함으로써 그들은 의도적으로 사회의 질을 떨어 뜨리고 있습니다.
이는 사회악입니다.
그들은 사회의 고등 교육 비용을 높입니다.
그들은 사회의 고등 교육 비용을 높입니다. 그들은 사회에서 고용 비용을 높입니다.
그들은 경제적으로 불가능하게 만듭니다:
하층 계급이 고등 교육 비용을 지불합니다.
더 높은 수준의 일자리에 대한 하위 계층의 접근성.
하층 계급의 유능한 자손을 교육 기회에서 강제로 배제합니다.
하위 계층의 사회적 상승을 불가능하게 만듭니다.
이렇게 함으로써 그들은 미래 세대의 후손에게 우월한 지위를 독점적으로 독점적으로 물려줍니다.
결과는.
사회적 상향 이동과 하향 이동의 통로.
표면적으로는 개방되어 있지만 사실상 폐쇄된 상태로 유지됩니다.
거기에서 사회 계층 구조는 모든 유동성을 잃고 고정됩니다.
그곳에서는 탈출구가 없기 때문에 하위 계층의 불만이 누적되어 폭발합니다.
그 결과 혁명이 일어납니다.
예시.
가까운 미래의 미국 사회.

(2022년 2월에 처음 출간되었습니다.)

생명체와 역량.

역량.
그 결과물. 제품. 성과.
그것이 시연되는 살아있는 것. 프로듀서. 공연자. 유능한.
그들은 생활의 용이성을 향상시킵니다.
그들은 살아있는 것들에게 즐거움을줍니다.
그들은 살아있는 것들에 의해 높은 평가를받습니다.

그들은 살아있는 것의 사회적 질을 향상시킵니다.

무능력.
그것의 산물. 제품. 성능.
그것을 보여주는 살아있는 것. 프로듀서. 연기자. 무능한.
그들은 생활의 용이성을 감소시킵니다.
그들은 살아있는 것에 불쾌감을줍니다.
그들은 살아있는 것에 의해 평가 절하됩니다.
그들은 살아있는 것의 사회적 질을 떨어 뜨립니다.

여성이 지배하는 사회에서 유능한 사람들.
앉아서 생활하는 유능한 사람들.
그들은 다음과 같은 능력을 가지고 있습니다.
//
함께 행동하는 능력.
조화를 만들고 유지하는 능력.
선례를 삼키고 배우는 능력.
//

남성 중심 사회에서 유능한 인재.
모바일 라이프 스타일에 유능한 사람들.
다음과 같은 능력이 있습니다.
//
독립적인 개인 행동을 취할 수 있는 능력.
공격적인 도전을 할 수 있는 능력.
미지의 영역에서 궁극적으로 성공할 수 있는 능력.
//

(2022년 2월에 처음 발표되었습니다.)

살아있는 것, 그리고 평가.

평가.
다음과 같은 내용입니다.
//
살아있는 것.
환경에 대한 자신의 적응 정도에 대한 정보에 대한 이해.
그 정도에 대한 정보를 파악합니다.
그의 위치를 수직으로 측정합니다.
다른 생명체와 비교하여 그 가치를 비교합니다.
이러한 피드백의 결과에 대한 정보.
//

평가의 대상.
//
생명체.
자신이 취한 행동. 좋든 나쁘든 결과.
그가 자신을 발견하는 환경. 상황의 좋은 점 또는 나쁜 점.
//

평가의 행동.
예시.
판단. 결정. 표현. 비판.

상대적 평가.
유효하기 위한 전제 조건.
비교 대상이 존재해야 합니다.
비교의 대상은 다른 생물이 동시에 존재해야 합니다.
비교의 대상은 사회에 존재해야 합니다.
상대 평가는 항상 사회의 일부입니다.
상대 평가는 항상 살아있는 것의 일부입니다.

평가 보내기 및 받기.
받은 평가에 대한 정보. 자기 자신에 대한 평가. 다른 사람으로부터의 평가.
전송된 평가에 대한 정보. 자신에 대한 평가. 다른 사람의 평가.

평가 응답. 평가 정보의 피드백.
생명체에 필수적인 정보입니다.
그들이 존재한다는 것.

받을 수 있다는 것.
생명체가 스스로 살아가기 위한 필수 조건입니다.

평가를 받을 수 없다면.
생명체는 다음을 알지 못합니다.
그의 주변 환경.
사회에서 자신의 위치.
생명체는 다음을 수행 할 수 없게됩니다.
환경에 적응할 때 자신의 장점과 단점. 그것에 대한 정보. 그것의 이해.
그 결과.
생명체는 매우 불안해합니다.
생물이 미쳐가고 있습니다.

생명체는 본질적으로 평가를 받기를 원합니다.
생명체는 평가 없이는 살 수 없습니다.

생명체는 본질적으로 좋은 평가를 갈망합니다.
생명체는 좋은 평가 없이는 살 수 없습니다.

평가를 하는 사람.
//
바로 자기 자신입니다.
//
타인.
그 분류.
상급자. / 부하 직원.
당사자. / 제3자.
//

평가 대상.
//
본인.
//
기타.
그 분류.
상급자. / 부하 직원.

당사자. / 제3자.
//

평가의 내용.
//
좋은 평가. 긍정적 인 평가.
자신을 둘러싼 상황이 유리합니다. 이점 확인. 그것에 대한 정보.
자신의 위치의 우월성을 확인합니다. 우월성 확인. 그것에 대한 정보.
그 자신이 함께 살기 쉽다는 것. 생활의 용이성에 대한 확인. 그것에 대한 정보.
//
나쁜 평가. 나쁜 평가. 부정적인 평가.
그를 둘러싼 상황이 불리합니다. 불이익의 확인. 그것에 대한 정보.
자신의 위치가 종속적이라는 확인. 종속성 확인. 그것에 대한 정보.
그 자신이 생활에 어려움을 겪고 있다는 것. 생활의 어려움에 대한 확인. 그것에 대한 정보.
//

평가. 변화 여부.
////
새 것이어야 합니다. 처음. / 두 번째 이후.

두 번째 이후.
변화가 있어야 합니다. / 변경 사항 없음. 현재 상태 유지.

변경이 있는 경우.
오름차순. / 내림차순.

평가. 콘텐츠의 분류.

긍정적 인. / 부정.
수락. / 거부.
선호. / 싫어함.
공감. / 비공감 또는 무시 또는 무관심.
동의. / 반대.
감탄 또는 칭찬. / 비판 또는 비난.
순종. / 질투.

가식. / 불명예.
승리. / 패배.

그들은 다음과 같은 내용으로 수렴합니다.

능력의 이득. / 능력 상실.
힘의 획득. / 관심 상실.

그들은 다음과 같은 내용으로 수렴합니다.

살 수있는 이득. / 살 수있는 상실.

그들은 생명체에 다음과 같은 감각을 가져옵니다.
즐거움. / 불편함.

감사함 증가.
기쁨. 쾌활함.

등급이 내려갈 때.
슬픔. 상처받기. 우울함.

평가가 변하지 않을 때.
안도감.

자신의 평가가 떨어졌다가 다시 상승했을 때 안도하는 것.
상처의 치유. 회복하다.

평가가 상승할 가능성이 있을 때.
기대감.

평가가 하락할 가능성이 있을 때.
불안.

평가의 수용.
평가의 증가.
생활성 향상에 대한 정보.
생물이 받아들이기 쉽습니다.

평가의 감소.

생활성이 저하되었다는 정보.
생물이 받아들이기 어렵습니다.
////

평가의 변동. 요인.
살아있는 것.
그 자신이 취한 행동. 그 결과.
성공. / 실패.

평가에 대한 조치.
그것은 다음과 같은 내용입니다.
상환.
보답.

자신의 평가. 그것을 제기 한 다른 사람들. 다른 사람에 대한 행동.
다른 사람들의 살 가능성. 의도적으로 그것을 키우기 위해.
예. 예.
감사. 혜택의 적극적인 수용.

자신의 명성. 그것을 낮추는 다른 사람들. 다른 사람들에 대한 행동.
다른 사람들의 살기. 의도적으로 그것을 낮추기 위해.
예.
반격. 보복. 복수. 보복.
다음과 같습니다.
살인. 학대.
저주.
나쁜 말하기.
나쁜 소문 퍼뜨리기.
방해하기. 발을 끌기.
질투하기.

상사에 대한 평가.
평가자가 자신을 보호하고 싶을 때. 예. 평가자가 여성인 경우.
의도적으로 좋을 것입니다.

평가가 이루어지는 상황.

//
공개. 다른 사람들이 보고 있는 곳. 개방성. / 비공개. 다른 사람이 보지 않는 곳. 기밀성.
//
좋은 환경. / 불리한 환경.
유리한 환경. / 열악한 환경.
긍정적 환경. / 부정적인 환경.
온실 환경. / 가혹한 환경.
상위 환경. / 하위 환경.
유리한 환경. / 불리한 환경.
//

평가.
다음과 같은 내용입니다.
//
자급자족. 자기 보존. 자기 확장. 자기 번식.
생명체의 필수적인 행동입니다.
그들을 활성화하고 비활성화합니다.
그들의 촉진과 억제. 그들의 새로운 필요성.
그것들을 결정하는 외부 정보.
//

다음과 같은 내용입니다.
//
생명체에게 가장 중요한 정보.
//

평가에서 발생하는 감정.
다음과 같은 내용입니다.
//
생명체의 가장 기본적이고 원초적인 감정.
//

평가의 공정성. 평가의 객관성.
이를 보장하는 것.
생명체에게는 본질적으로 어려운 일입니다.
그 이유는.
거주성 향상. 그것의 사적인 추구.
이기심.

생명 유지에서 각 생물의 독립성.
어느 정도.
그들은 살아있는 것에서 매우 강합니다.

(2022 년 2 월에 처음 출판되었습니다.)

생명체와 성찰 또는 성찰.

살아있는 것.
자신의 행동.
그의 성공과 실패.

자신의 위치.
그것의 흥망성쇠.
그 내용에 대한 반성.

그가 자신을 발견하는 상황.
그의 상황에 대한 정확한 이해.

실현에 필요한 조치.
행동의 일시 중지.
고요함.
휴식. 휴식.

그 실현에 필요한 태도.
평온함.
감정으로부터의 자유.
객관성.
조감도.

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

생명체, 공격과 방어.

생활의 편의성을 높이기 위해.
생존력 저하 방지.
이것이 생물의 기본적인 욕구입니다.

이러한 욕구를 실현하는 데 위협과 장애물이 존재합니다.
적들. 라이벌.
무기물.
그런 다른 생명체.

공격.
선제적으로 그들을 박멸하려고 시도합니다.
방어.
그들로부터 자신의 몸과 영혼을 보호하려고합니다.
반격.
그 대가로 그들을 공격합니다.
타협.
어떻게든 그들과 공존하려는 시도.

물리적 공격과 방어.
예시.
폭격.
요새를 건설하여 방어.

영적 공격과 방어.
예시.
그들에 대한 나쁜 소문 퍼뜨리기.
그들에 대한 자신의 귀를 가리기 위해.

공격과 방어.
그들에게 필요한 것.
무기. 군비.

물리적 무기와 병기.
예시. 검. 미사일.

정신 무기 및 무장.

예시. 이론적 무장.

외부에서 무기를 다루도록 강요당하는 것.
그들은 기꺼이 스스로를 무장해야합니다.
이런 식으로 그들은 공격으로 인해 해를 입을 가능성이 적습니다.
그런 살아있는 것.
예시. 수컷.

무기를 몸 밖으로 던집니다.
스스로 무장을 피합니다.
자신 안에서 조화를 이루기 위해.
그렇게 함으로써 다음을 유지하십시오.
그들 내부의 높은 수준의 생활 가능성. 편안한 현상 유지.
그래서 그들은 공격에 쉽게 다칠 수 있습니다.
이로 인해 정신적으로 혼란스럽고 화가 나기 쉽습니다.
그래서 그들은 정신적 상처를 치유하기 위해 끊임없이 노력합니다.
그런 살아있는 것.
예시. 암컷. 온실 그룹에 사는 생물.

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

생물과 종.

성적 생식의 경우.
유전적 동질성.
확보 된 생물 만이 다음을 달성 할 수 있습니다.
배우자 관계를 만들고 공동 유전 적 자손을 남기는 것.
그러한 메커니즘.

현재 진화론의 철저한 파괴.
종의 기원에 대한 새롭고 완전히 다른 설명을 제시합니다.

이를 위해 종의 분화를 설명 할 수 있다면 충분합니다.

종 분화.
유전자 자기 복제의 오류로 인한 돌연변이에 의해서만 설명 될 수 있습니다.
생물에는 다른 특별한 메커니즘이 존재하지 않습니다.

종 분화.
의도적이지 않습니다.
그것은 전적으로 우연적이고, 전적으로 자동적이며, 기계적인 것입니다.
종의 계보의 끝에 있는 종.
그 안에는 매우 가변적인 환경 하에서 유전적 자기 복제의 우연한 오류들이 연속적으로 일어날 뿐입니다.
생명체에게 특별히 좋은 것은 아닙니다.

종 분화.
메커니즘.
다음과 같은 과정을 통해 자동으로 발생합니다.
유전자 자기 복제의 반복 과정에서.
유전 정보 복사에 오류가 발생하여 그 전후에 유전 적 동질성을 보장하지 못합니다.
배우자 간의 유전 적 동질성을 보장 할 수 없음.
컴퓨터 시뮬레이션이 가능합니다.

배우자 간의 유전적 동질성이 보장되지 않으면 생명이 성적으로 번식하지 못하는 이유는 무엇입니까?
배우자 간의 유전적 이질성이 성적 생식에서 허용되는 정도입니다.
어느 정도까지 존재할까요?
메커니즘을 밝히는 것이 중요합니다.

생식에는 무성 생식과 유성 생식의 두 가지 생식 체계가 있습니다.
이 둘은 왜 구별될까요?
현재 어떤 메커니즘으로 분화되어 있나요?
모든 것은 자동 복제 중 오류의 축적으로만 설명 할 수 있습니다.

감수 분열의 기원.
남성과 여성의 성 차이의 기원.
그것은 유전자의 자동 복제에 오류가 축적 된 것으로 만 설명 할 수 있습니다.

컴퓨터 시뮬레이션을 통해이를 실현하는 것이 중요합니다.

감수 분열.
동형 배우자로부터 이형 접합체 생성.
배우자에서 크고 작은 격차의 출현.
그들을 유도합니다.
이것은 자동 유전자 복제 중 오류의 축적으로 만 설명 할 수 있습니다.
컴퓨터 시뮬레이션을 통해이를 달성하는 것이 중요합니다.

자기 복제의 대상이되는 유전 정보의 수가 전체 수에서 절반 수로 갑자기 감소합니다.
이 경우 유전 정보의 절반이 무작위로 자동으로 잘립니다.
그들의 발생의 기원.
유전자의 자동 복제에 오류가 축적 된 것으로 만 설명 할 수 있습니다.
컴퓨터 시뮬레이션을 통해이를 실현하는 것이 중요합니다.

자기 복제 중 유전 정보의 균등 분할.
유전 정보의 복제 오류로 인한 자동 생성.
메커니즘의 해명.
이를 컴퓨터 시뮬레이션으로 실현하는 것이 중요합니다.

정보의 자기 복제.
자동 생성.
정보가 유전 정보로 변환됩니다.
메커니즘의 해명.
컴퓨터 시뮬레이션으로 실현하는 것이 중요합니다.

(2022 년 3 월에 처음 출판되었습니다.)

생태학. 그 내용의 근본적인 변화. 그것의 필요성.

생태학.
그것은의 내용입니다

다음의 내용을 새롭게 해명하는 지적 활동.
//
생물의 생활 방식.
생물의 분포.
//

생물의 세계.
닫힌 곳이 아닙니다.
열린 공간입니다.
다음과 같은 내용을 가정합니다.
//
외부로부터의 새로운 존재의 침입.
//

생명체의 세계.
불변성에 기반하지 않습니다.
끊임없이 그리고 급격하게 변화합니다.
이러한 격변은 다음과 같은 내용의 발생을 기반으로합니다.
//
생명체 자체의 돌연변이 발생.
외부 환경의 변화 발생.
//

생물의 세계.
그것은의 내용이 아닙니다
//
내부 조화에 기반한 정적인 생태계입니다.
//

부조화와 역동성을 가지고 있습니다.
그것은
////
생명체들 간의 생활의 편리함을 상호 교환합니다.
그 실현을 위한 생태적 시장.
//
생활의 편리함을 위한 생명체들 간의 경쟁.
그 실현을 위한 생태적 전쟁터.
////

생물의 삶의 방식.

다음과 같은 관점을 바탕으로 포착해야 합니다.
//
종의 다양성이 아닌 개체의 다양성에 기반한 관점.
//

생존을 위한 돌연변이와 선택.
종 단위가 아닌 개체 단위로 발생합니다.

생물의 삶의 방식.
다음과 같은 관점을 바탕으로 이해할 필요가 있습니다.
//
종의 집단주의가 아닌 개체의 개인주의에 기반한 관점.
//

생물의 생활 방식.
그 분석.
유전적 다양성과 문화적 다양성을 모두 다룹니다.

생물의 삶의 방식.
분석을 수행하는 관점.
아래 (1)에서 (2)로 관점의 전환.
이것의 실현은 새로운 필요성입니다.
////
(1)
기득권 보유자의 관점.
이를 바탕으로 생명체의 삶의 방식에서 다음의 실현.
현상 유지.
그런 관점.
//
(2)
비 기득권 보유자의 관점.
이를 바탕으로 생명체의 삶의 방식에서 다음과 같은 내용의 실현.
새로운 혁명. 현상 유지의 새로운 파괴. 새로운 질서의 확립.
그런 관점.
////

기득권 보유자.
서구 국가의 사람들과 연구자들.

그들은 인간을 다음과 같이 이기적인 방식으로 인식합니다.
//
생물 세계에서 최고이자 가장 똑똑한 존재.
생물 세계에서 가장 높은 기득권을 가진 사람.
생물 세계에서 가장 높은 지위에 있는 사람.
//

그들은 다음을 달성하는 데 최우선 순위를 둡니다.
//
생명체 세계에서 인간의 우월한 지위, 그들 스스로가 그렇게 생각합니다.
그런 현상 유지.
그 유지.
//

그들은 그러한 현상 유지를 다음과 같이 고려합니다.
//
현상유지를 그대로 정적으로 고정시킨다.
항상성을 가진 현상 유지를 그대로 유지한다.
//

이러한 목표를 달성하기 위해 다음과 같은 개념을 만들고 활용합니다.
//
생태계.
//

위의 개념에 기반하여 다음과 같은 목표를 지속적으로 강력하게 지향하고 추진합니다.
//
생물의 삶의 방식. 현재 상태, 보존 및 보호.
//

그들은 인간을 다음과 같이 이기적인 방식으로 인식합니다.
//
최고의 만능인.
지구 환경 변화의 통제자.
생명체의 세계 전체를 지배하는 존재.
다른 생명체와 명확하게 구별되는 계급을 가진 사람.
//

그들은 다음의 실현을 진심으로 두려워합니다.
////
인간이 아닌 생명체에 의한 생명체 세계의 대체 지배.
그 새로운 실현.
//
자기 지역이 아닌 다른 지역의 사람들이 인간 사회를 대체적으로 지배하는 것.
그 새로운 실현.
////

생태계 보존.
생태계 보호.
그 개념들.
다음과 같은 내용입니다.
//
자신들의 기득권을 유지하기 위해 스스로 만들어 놓은 것들.
자신들의 편의를 우선시하는 이기적이고 일방적인 내용.
그런 자의적인 사회 규칙.
//

그들은 다음을 기반으로합니다.
자신의 모바일 라이프 스타일에서 다음과 같은 행동의 필수 불가결성.
//
가축과 인간의 구별.
인간과 비인간의 구분.
//

다음으로 구성됩니다.
//
모바일 라이프스타일이 가져온 사고와 가치관의 근본적인 왜곡.
//

이런 점에서 그들은 생물학과 생태학에서 영원히 진실에 도달할 수 없을 것입니다.
그런 점에서 그들의 생물학 및 생태학 이론은 영원히 잘못된 것으로 남을 것입니다.

현재의 생물학 및 생태학 이론에 진실을 가져 오기 위해.
이를 위해서는 제3자의 조감도가 반드시 필요합니다.
저는 그 관점을 제공하고자 합니다.

기득권 보유자.
서구 국가의 사람들과 연구자들.
위에서 설명한 생물학과 생태학에 대한 그들의 관점.
다음과 같습니다.
//
단순한 오만.
망상.
근본적이고 고칠 수 없는 사고의 왜곡.
//

살아있는 것들의 세계.
그것은 내용이 아닙니다
//
외부 세계와 닫혀있는 것이 아닙니다.
내부 조화와 항상성.
생태계여야 합니다.
//

생물의 세계.
다음으로 구성됩니다.
//
개방성.
자유.
내부의 생명체에 대해 가혹하고 용서하지 않아야 합니다.
내부 상태는 끊임없이 격변하는 상태여야 합니다.
//

생명체의 세계에서는 다음과 같은 사건이 자주 발생합니다.
////
돌연변이에 의한 새로운 생물의 출현.
다양한 생물의 자유로운 출입.
//
그 빈도가 강렬합니다.

예시.
철새의 큰 무리.

날아다니는 메뚜기 떼.
특정 지역을 광범위하게 이동하고 침입합니다.

예.
바이러스.
새로운 돌연변이 균주의 무작위적이고 빈번한 출현.
////

생물의 세계.
다음으로 구성됩니다.
////
생태 시장.
생물들이 서로 생활의 편리함을 상호 교환하는 장소.
//
생태 전장.
생물들이 자신의 삶의 편리함을 개선하거나 유지하기 위해 서로 끊임없이 투쟁하는 장소.
////

생물의 세계에서는 다음과 같은 일들이 끊임없이 일어납니다.
혁명.
상급자와 하급자의 교대.

생물 세계에서 가장 높은 계급.
인간이 아닙니다.
그것은 생물이 아닙니다.
그것은 가혹한 무기 환경입니다.

생물의 세계에서는 인간이 가장 높습니다.
인간의 그런 생각.
다음 내용을 기반으로합니다.
//
인간의 다른 생명체에 대한 무지.
환경을 탐험하는 인간 능력의 한계.
//

이러한 탐사가 더욱 진전된다면.
다음이 새롭게 발견될 것입니다.
그 가능성.

충분히 높습니다.
//
인간보다 비인간 생명체의 우월성.
//

생명체 세계에서 생명체의 우월성.
그 지표.
다음과 같은 내용입니다.
//
유전적 자손.
문화적 자손.
그들의 수.
그들의 생존력.
번식의 용이성.
생존과 번식이 환경에 미치는 영향이 적습니다.
//

그런 점에서 인간은 만족합니다.
////
자신의 생존 유지.
이를 달성하기 위한 환경적 부담.
지나치게 큰 존재입니다.
자원을 낭비하는 존재입니다.
//
자신의 생존을 유지합니다.
이를 달성하는 능력이 무능하다.
//
다른 생명체에게 귀찮고 성가신 존재입니다.
////

다른 생명체에 대한 인간의 우월성.
그런 주장.
위의 어떤 지표로도 사실이 아닙니다.
오히려 다음과 같은 존재들이 생물의 세계에서 더 지배적이고 더 번영합니다.
//
예시.
곤충.
물고기.
조류.

바이러스.
//

생물의 세계 내부에 존재하는 생물의 회전율.
이 변화의 정도는 강렬합니다.

생물의 세계에서 인간의 존재와 번영.
그들의 일시적인 종말은 다음과 같습니다.
그 확률.
매우 높습니다.
////
무기 환경의 중요한 변화.
//
다른, 더 강력한 생명체.
돌연변이에 의해 새롭게 출현합니다.
////

(2022년 4월 최초 공개)

살아있는 생물 속의 살아있는 유기체. 그것의 조작. 처리. 이는 생물의 고유한 권리입니다.

살아있는 생물 속의 살아있는 유기체.
그것의 조작.
그것의 처리.
예.
생물의 유전자. 그들의 조작.
생물의 신경계. 그들의 조작.

그들은 정당화됩니다.

다른 생명체에 의한 생명체의 조작.
다른 생명체에 의한 생명체의 조작.
그들은 결국
//

한 생명체에 의한 다른 생명체의 물리적 조작 또는 변경.
//

그것들은 단순한 물리적 현상입니다.
이러한 행위의 수행은 모든 생명체에게 본질적으로 자유롭습니다.
이는 생명체의 고유한 권리입니다.

그러한 행위를 수행할 수 있는 지적 능력.
그러한 능력을 가진 생명체.
이러한 생명체는 인간뿐만 아니라 누구에게나 생명체를 조작 할 권리가 있습니다.

생물에 대한 통제.
그들은 물리적 현상의 일부입니다.
그들은 절대자의 존재를 요구하지 않습니다.

살아있는 유기체 안에 살아있는 유기체. 그들의 조작.
생물의 유전자. 그들의 작동.
생물의 신경계. 그들의 작동.
그들의 밝은 가능성.

그들은 다음과 같은 내용을 깨닫습니다.
////
생물의 종 제약.
생물의 행동 제약.
그것들을 제거하기 위해.
그것들로부터 생물을 해방시키기 위해.
//
생물학적 다양성을 증진하기 위해.
//
개별 생물의 생존 가능성을 향상시키기 위해.
//
새로운 유형의 생물을 창조하기 위해.
////

이렇게 새로운 생물이 탄생합니다.
그들은 다음과 같아야 합니다.
//
기존 생물에 대한 새로운 위협이 됩니다.
//

가능성은 무궁무진합니다.

하지만.
동시에 다음과 같은 이점을 제공합니다.
//
지구에서의 생활의 용이성.
그 수준의 개선.
그것은 반드시 승진해야합니다.
//

예시.
생명체는 다음 (1)을 다음 (2)에 새롭게 통합합니다.
(1)
자신의 유전자의 일부 또는 전부를.
(2)
더 유능한 다른 생물체. 그 유전자.

이렇게 함으로써 그의 분신은 다음을 달성할 수 있습니다.
//
더 유능한 존재가 된다.
더 살아남을 수 있게 됩니다.
//
그들은 자신에게 좋습니다.

살아있는 것들의 살아있는 유기체. 그들의 조작.
생물의 유전자. 그들의 조작.
살아있는 것의 신경계. 그들의 작동.
그들은 다음과 같은 내용을 가져옵니다.
//
생물의 상태. 그들의 자유화.
//

그들을 실현할 기회.
모든 생명체에게 동등하게 열려 있어야 합니다.

예시.
인간은 아래 (1)을 아래 (2)에 삽입합니다.
(1)
자신의 유전자의 일부.

(2)
아가미로 숨을 쉬는 물고기. 그들의 유전자.

그렇게 함으로써 그는 다음 (2)를 다음 (1)에 새롭게 부여합니다.
(1)
자신의 유전적 자손.
(2)
항상 물속에 머물면서 살아남기 위해.
이를 달성 할 수 있습니다.
그렇게 할 수 있는 능력.
수중에서 살 수 있는 능력.

예시.
다음 (1)을 다음 (2)에 포함시키는 사람.
(1)
인간과 돌고래와 같은 고도로 지능적인 생물.
그러한 생물의 유전자.
그 일부.
(2)
아가미로 숨을 쉬는 물고기. 그들의 유전자.

새로운 생물의 창조는 어떤 사람이 다음과 같은 내용을 가지고 있습니다.
//
고도로 지능적인 물고기 종.
//

그런 매우 지능적인 물고기.
그들에게 인간은 자신의 문화적 자손을 퍼뜨립니다.
이것은 새롭게 가능해질 것입니다.
이를 통해 다음을 실현할 수 있습니다.
//
모든 인간이 사라질 것입니다.
그러한 상황이 실제로 일어날 것입니다.
인간의 문화적 자손은 이후에도 다른 생명체들 사이에서 문제없이 계속 살아갈 것입니다.
//

생명체 속의 생명체.
그것의 조작.
그것의 발달 형태.

예시.
인간 사회.
임신 중절.
태아의 얇아 짐.
출생 후 유아의 얇아짐.

범죄로 취급.
이는 남성 중심 사회 특유의 사회적 규범입니다.
여성이 지배하는 사회에는 적용되지 않습니다.

여성이 지배하는 사회에서는 정당화됩니다.
이는 여성이 본질적으로 가지고 있는 타고난 권위입니다.
그들의 자유화.
그들은 사회적으로 밝은 가능성입니다.
태아.
유아.
그들은 문화적 기억이 거의 없습니다.
결국 그들은 태어나지 않은 것과 같습니다.

태아.
유아.
여성이 지배하는 사회에서.
그들은 여성의 사유 재산입니다.

태아.
유아.
여성은 이들과 관련하여 다음을 소유합니다.
//
그들의 존재를 마음대로 처분할 수 있는 권한.
//

다음으로 구성됩니다.
//
여성의 원치 않는 임신에 대한 기본 조치.
//

여성의 성 자유화로 이어질 것입니다.
여성의 권력을 더욱 강화할 것입니다.
인구 과잉에 대한 비장의 카드입니다.

예시.
여성.
자신의 출생 후 일정 기간 동안.
자신의 아기.
출생과 죽음에 대한 그녀의 자유.
그것에 대한 권위.
그러한 권한을 스스로에게 부여하는 것.

(2022년 4월 초판 발행)

생명체와 질서. 생명체와 법.

모든 생명체는 일정한 법적 질서에 따라 작동합니다.
생물의 행동은 무질서하지 않습니다.

질서입니다.
사회적 결정 요인.
그것은 사람입니다
//
자신을 사회적 상급자로 여기는 사람.
//

질서.
그것은 본질적으로 각 개별 생물이 고유하게 소유하고 있습니다.
그것은 생명체 고유의 패턴화된 행동입니다.
다음과 같은 목적이 있습니다.
//
더 나은 삶의 편의성 추구.
자기 복제. 자기 전파.
자기 보존. 자기 항상성.
//

질서.
실제로 생명체의 개체 수로 존재합니다.

질서.
다음으로 구성됩니다.
//
각 생명체마다 고유한 패턴화된 개성.
//

수집되고, 명료화되고, 체계화된 결과물.
그 내용은 다음과 같습니다.
//
생명체에 특정한 법칙.
//

무질서.
사회적 아노미.

상사의 관점에 기반합니다.
부하 직원의 행동입니다.
그 행동의 내용.
상사의 의지와 일치하지 않습니다.
부하 직원 자신의 명령에 따른 것입니다.

무지한 관찰자의 관점에 근거한 것이다.
관찰의 주체에 의한 행동입니다.
그 행동의 내용입니다.
관찰자의 의지와 일치하지 않습니다.
그것은 관찰 주체의 순서에 따른 것입니다.

(2022년 4월 첫 발행)

생물학 및 생태학에서 인간 또는 생물에 대한

관점. 남성 중심 사회의 경우.

남성 중심 사회의 사람들.
사고의 측면에서 그들의 한계.
다음과 같은 내용입니다.
////
인간과 다른 생명체를 구분하는 것.
인간을 다른 모든 생명체보다 우위에 두는 것.
그들을 실행하기 위해. 그들의 실현.
그것들을 위해 필사적으로 노력하는 것.
그런 강박관념에 끊임없이 사로잡히는 것.
이것은 자신의 정신에 다음과 같은 내용을 지속적으로 생성합니다.
//
생물학 및 생태학에서 인간과 생명체에 대한 관점.
근본적인 왜곡.
근본적인 오류.
////

그들의 초월성 그 자체.
그들의 근본적인 방법.
그것은의 내용입니다
//
그들이 가축으로 사용하는 이동성 육지 동물.
그들 안의 인간과의 동질성.
이 동질성의 정도는 크게 감소되어야합니다.

예. 예.
그러한 육지 동물의 지능.
유전 공학에 의해 그들을 크게 줄이고 단순화합니다.
그러한 육지 동물의 감정.
유전자 조작으로 가능한 한 많이 제거합니다.
그런 육지 동물들.
유전자 조작을 통해 감정없는 로봇으로 바꾸는 것.

위의 것을 실현하기 위해 필요한 것은 무엇입니까.
그것은 다음과 같은 내용입니다.

//
그러한 육지 동물의 신경계의 작동.
그들의 탐험과 해명.
//

(2022 년 4 월 첫 발행.)

생물과 그룹.

생물 간의 상호 작용. 생물 사이의 근접성. 물리적 상호 작용 및 근접성. 통신 상호 작용 및 근접성. 그들이 동시에 설립 될 때. 생물들 사이의 그룹 형성.
생물들 사이에서 그룹을 형성하는 기회 또는 출발점.
동질적인 개인들 사이의 단결, 융합, 친밀감 및 조화. 생물들 사이에 이러한 것들이 존재합니다.
이질적인 생물들 사이의 상호 수용 및 생활 편의성의 교환. 이를 달성하기 위한 상호 협력과 분업. 그들의 필요성. 생물들 사이에서 이러한 것들의 존재.

동질적인 개인들의 집단으로서의 공동체, 게마인샤프트 및 기본 개체군.
유전적 동질성. 동일한 유전자의 공유자. 유전적 조상과 유전적 후손. 생물의 종. 수컷 대 수컷. 여성 대 여성.
문화적 동족. 같은 문화를 공유하는 사람들. 모바일 라이프 스타일. 앉아있는 생활 방식.
유전적으로 동질적인 집단과 문화적으로 동질적인 집단 사이의 교집합으로서의 민족.
유전적으로 동질적인 개인들의 그룹으로서의 친족 그룹. 생식 분야, 유전적 이질성 또는 이성 배우자 간의 교차로서의 가족.

이질적인 개인 간의 협력을위한 그룹으로서의 협회, 게젤 샤프트 또는 보조 그룹.
유전적 이질성 또는 다른 성별의 배우자 간의 번식 및 자손 양육을위한 장소. 가족.

열린 그룹. 내부자와 외부자 사이의 느슨한 구분. 외부인이 그룹에 합류하는 것. 이는 내부자와 아무런 관계 없이도 가능하거나 쉽게 달성할 수 있습니다. 모바일 라이프스타일에 속한 그룹. 남성 중심 사회의 그룹. 기체 그룹.
폐쇄적인 그룹. 배타적 그룹. 내부자와 외부자를 엄격하게 구분. 외부인이 그룹에 들어오는 것을 허용하는 것. 내부자와 연결되지 않으면 외부인이 그룹에 들어갈 수 없거나 어렵습니다. 앉아서 생활하는 그룹. 여성이 지배하는 사회의 그룹. 유동적인 그룹.

(2022년 5월 최초 공개.)

생물과 기득권. 자본주의 및 사회주의와의 관계. 기존 마르크스주의에 대한 비판. 그 대안에 대한 제안.

기존 정치학, 경제학, 사회학에서 자본주의와 사회주의.
이러한 개념을 반대 개념으로 간주합니다.
예시. 기존 마르크스주의의 추종자. 기존 자본주의의 추종자.
이러한 사고는 잘못된 것입니다.
이는 제대로 개발되지 않은 개념 범주입니다.
더 나은 개념적 분류를 생각할 수 있습니다.
그러한 개념적 범주. 나는 그것을 시험적으로 고안했습니다. 다음과 같습니다.

//////
기득권. 생활의 편리함의 소유. 생활 편의의 저축. 예시. 자금. 자원. 장비. 권리. 권한. 연결.

기득권. 유형.
자금이 주요 출처인 경우. 예. 예. 기존 자본주의 사회. 미국.
사회적 업보가 주요 요인인 경우. 예. 기존 사회주의 사회. 중국.

(1)
기득권. 그것의 축적. 사적 소유권.

그것의 승진 또는 향상. 대 그것의 억압. 그것의 주기적 초기화.
자유화 대 규제 또는 통제.
축적이나 사적 소유가 허용되지 않을 때. 생명체는 동기를 잃는다. 생물의 생활 수준이 감소합니다. 예시. 구소련과 중국.
축적과 사적 소유가 허용되는 경우. 생명체는 동기가 부여됩니다. 생물의 생활 수준이 상승합니다. 예시. 서구 국가들.

기득권. 그것의 축적. 사적 소유권. 그들을 인정하는 것. 그것은 생명체에게 본질적으로 바람직한 것입니다.
예시. 중국이 사회주의 국가로서 개혁 개방 정책으로의 전환과 이로 인한 급속한 경제 성장.

위의 내용은 전 세계적으로 사실입니다.
이것이 바로 생명체 사회의 법칙입니다.

(2)
기득권. 기득권의 축적.
사회적 격차.
그것의 확장. 현상 유지 대 축소.
그것의 고착화 대 청산.

사회적 분배.
그것의 독점. 대 분산.
그것의 편향. 상위에 대한 편향성. 하위 계층에 대한 편견 대 평등.

기득권. 그것의 축적.
재투자. 수집. 수집
투자하는 사람. 수집하는 사람. 수집하는 자. 그들은 우월해진다.
투자하는 자. 수집하는 자. 수집하는 자. 그들은 부하가 된다.

기득권. 그들의 축적.
그들의 능력.
유능한 자. 그들은 부자가됩니다. 그들은 생산적이됩니다. 그들은 우월해진다.
무능한 사람. 그들은 가난해진다. 그들은 무능력자가됩니다. 그들은 종속됩니다.

기득권. 그들의 축적.
그들의 다수. 그것은 다음을 생성합니다.
사회적 계층.
더 많은 기득권을 소유 한 사람들. 그들은 상사가됩니다.
기득권을 덜 소유한 사람들. 그들은 부하가됩니다.

(3)
기득권. 그들의 축적.
현상 유지.
기득권을 많이 소유한 사람들. 상위 계층에 있는 사람들. 현상 유지는 그들에게 바람직합니다. 그들은 현상 유지와 강화를 지향합니다.
기득권을 거의 소유하지 않은 사람들. 하위 계층. 이들에게는 현상 유지가 바람직하지 않습니다. 이들은 현상 유지의 전복 또는 약화를 지향합니다.
현상 유지에 대한 승인 또는 불승인의 태도.
사회적 지위의 차이에 따라 크게 다릅니다.
사회적 지위의 차이에 따라 현상 유지에 크게 반대합니다.

사회적 계층. 그것의 고르지 않은 분포. 그것의 고착. 격차 확대. 전복할 수 없음.
예시.
자본주의 국가인 미국에서 슈퍼리치의 출현과 그들의 현상 유지 및 강화. 그들의 힘. 탐욕.
사회주의 국가인 중국에서 초특권층의 출현과 현상 유지 및 강화. 그 힘. 그 탐욕.

그들의 출현. 그 원인.
유전적 능력. 그들의 기득권. 그들의 거대함. 그들의 질. 소수의 독점적, 조상적, 소유물. 그들의 현상 유지.

그들의 발생. 그들에 대한 승인 또는 비 승인.
많은 기득권을 소유 한 사람들. 상위 계층에있는 사람들. 그들에게 바람직합니다. 그들은 그것의 유지와 영속성을 지향합니다.
기득권이 적은 사람들. 하층 계급. 그들에게 바람직하지 않습니다. 그들은 전복이나 혁명을 지향합니다.

그들의 발생.

그것은 사회에서 비 성장, 정체, 쇠퇴 및 파괴를 일으킨다.
그것은 사회에서 삶의 용이성을 감소시킵니다.
그것은 사회 생활의 어려움을 증가시킵니다.

그들의 발생.
그것은 본질적으로 생명체에게 바람직하지 않습니다. 그것은 본질적으로 생명체를 위해 수정되거나 패배해야합니다.
위의 내용은 전 세계적으로 사실입니다.
그것은 생물 사회의 법칙입니다.

마르크스는 위의 내용이 생명체와 인간에게 본질적으로 바람직하지 않다고 말해야한다.

마르크스는 위의 내용을 공식화 했어야했습니다. 그러나 그는 그 수준에 도달하지 못했습니다.
그는 다음과 같은 내용을 그대로 주장했습니다.
//
기득권. 그들의 축적과 사적 소유에 대한 전면적 부정.
기득권. 일회성 초기화. 예시. 프롤레타리아 혁명의 출현에서 일회성 성격. 그것에 대한 고수.
새로운 상급자에 의한 기득권의 후속 점령. 그러한 사회적 격차의 영속성. 그들의 수용.
//

마르크스와 그의 추종자들의 주장.
다음과 같은 관점에서 볼 때 근본적으로 잘못되었습니다.
생명체 사회의 법칙에 대한 관점.

위의 내용은 다음과 같아야 합니다.
////
(1)
기득권. 그들의 축적과 사적 소유권에 대한 확인.

(2)
기득권. 그들 중 일부에 의한 소유. 그것의 지속. 그것의 발생. 그로 인해 발생한 다음과 같은 상황.

//
사회적 계층. 그것의 고르지 않은 분포. 그것의 고정화. 격차의 확대.
전복할 수 없음.
////
그 발생의 제거.
주기적 수정 및 초기화.

위의 (1) 및 (2)의 사회적 제도화.
그들의 실현을 통한 사회적 생활 가능성의 영구적 인 보장. 위의 근본적인 필요성과 중요성.
////

위의 내용은 주장합니다.
위 내용은 다음과 같은 관점에서 볼 때 근본적으로 타당합니다.
생명체 사회의 법칙의 관점.
//////

(2022년 5월 초판 발행)

생물의 경제학과 생물 사회의 개혁과의 관계. 기존 인간 경제학의 초월.

인간 경제학 이론은 전통적인 현대 서구 사회의 모델을 기반으로 발전했습니다.
예시. 마르크스의 자본론.
그것은 인간 본성의 근저에 있는 생명체의 본질에 대한 내용을 잘 반영하지 못합니다.
실제 인간 경제 활동의 내용.
그들은 일반적으로 생물의 경제 활동 규칙에 따라 작동합니다.

기존의 인간 경제학 이론은 서구 사회의 모델을 기반으로 발전했습니다.
저는 그 기본 내용을 처음부터 생물의 경제학으로 다시 썼습니다.
그 내용은 다음과 같습니다.

＝＝＝＝

생물이 유전적, 문화적 후손을 남기기 위한 전제 조건.
존재 상태 유지. 지속적인 자기 보존.
생물학적 유지 비용은 생물에 의해 지속적이고 정기적으로 발생합니다.
이러한 비용을 계속 증가시키는 것.
잉여 능력의 소유.
이것은 생물의 생존을 위한 고정 비용입니다.

＝＝＝＝

생물의 존재 상태 유지. 자신의 살아있는 유기체의 유지.
그들에게 필요한 소비. 그들에게 필요한 생활 자체의 용이성.
(1)
에너지. 영양. 미네랄 함량. 물.
//
무기 물질에서 얻은 경우.
다른 생물체에서 얻은 경우.
//
(2-1)
획득에 필요한 비용.
(2-2)
획득과 무관하게.
생명체 자체의 존재 상태를 유지하기 위해.
생물이 존재하는 동안 생물의 몸과 마음에 의해 지속적으로 소비되는 재화의 비용.

＝＝＝＝

기능.
생물의 생존에 도움이 되는 생존 기능.
해당 기능의 제공자. 일꾼.

＝＝＝＝

생명체의 유지에 필요한 지불의 균형. 생존 균형.

//
수입과 지출의 균형이 적자 인 경우. 쇠퇴. 쇠퇴. 빈곤. 약화.
수입과 지출이 플러스 또는 마이너스 0인 경우. 자전거 운행.
수입과 지출이 흑자인 경우. 수입. 번영. 부. 강해짐.
//

생활의 용이성. 자체 생산.
생산 시설과 자원의 자체 소유를 가정합니다.
//
수입과 지출이 적자인 경우. 테이크아웃.
수입과 지출이 플러스 또는 마이너스인 경우. 자전거 운영.
잔액이 흑자인 경우. 누적.
//

생활의 용이성. 그것의, 다른 생물체로부터의 획득.
아웃소싱, 생산에서. 포식. 번식. 노동 분업.
//
수입과 지출의 적자. 공물.
수입과 지출이 플러스 또는 마이너스 0인 경우. 보상 교환.
지불 수지가 흑자인 경우. 박탈 또는 착취.
//

＝＝＝＝

생활의 편리함을 얻는 행위.
자체 생산.
다른 생명체에 대한 아웃소싱.
(1)
다른 생물이 살아 있는 상태에서 행하는 일.
자신의 생명과는 별개로 다른 생물이 생산한 산물을 섭취하거나 삼키는 행위.
예시. 분비물. 씨앗을 제외한 과일. 수액. 유제품. 낙농업.
상급자가 부하 직원의 농산물을 섭취한 경우. 재배. 번식.
부하 직원이 상사의 제품을 소비하는 경우. 기생.
(2)
다른 생물의 생명을 박탈하는 방식으로 행해지는 경우.
다른 생물의 생물을 산 채로 섭취하거나 삼키는 경우. 포식.
(3)

다른 살아있는 생물의 사체를 채집하는 행위.
다른 살아있는 생물의 시체를 섭취하거나 삼키는 행위. 절단. 독수리와 같은 행동.

＝＝＝＝

자본.
생물의 생계 원천이 되는 재산.
그들은 결국 생명체에게 무엇입니다.
기득권.

자본. 그 정의.
(1)
생산 자원.
(2)
생산 시설.
(3)
생산 장비의 생산. 소유한 자원과 소유한 시설의 초과 용량에 대한 필요한 비용 부담의 발생 및 소유.
(4)
생산량에서 생산 잉여의 생성. 예시. 풍작.
(5)
소비된 제품에서 소비 잉여가 발생하는 경우. 예. 남은 음식.
(6)
생존 수지의 잉여. 그 축적의 결과인 재화. 예시. 금괴. 전환사채.
(7)
생명체들 사이에 형성된 협력 관계의 네트워크로, 생명체들이 스스로의 삶을 영위하는 데 필요합니다.

＝＝＝＝

삶의 편리를 소비하는 행위.
//
스스로 소비할 수 있는 능력의 보유.
다른 생명체에게 아웃소싱.
//

생활 편의성을 소비한 후.
폐기물 발생. 폐기물의 처리 및 처리 비용을 지불해야 할 필요성.

＝＝＝＝

생물과 이익.

이익.
생명체 자체가 소유하고 있는 생활의 용이성.
생명체 자체가 새롭게 획득 한 삶의 용이성.
생명체 자체가 새롭게 축적하는 삶의 용이함.
질량의 극대화를 끊임없이 추구합니다.

손상.
생명체 자체가 가지고있는 살 수 없음.
생명체 자체가 새롭게 짊어지는 삶의 어려움.
생명체 자체가 새롭게 축적하는 살 수 없음.
이러한 것들의 질량을 최소화하기 위한 끊임없는 추구.

이것이 생명체의 삶에서 가장 큰 목표입니다.
이러한 목표는 생명체가 자신의 후손에게 차례로 영구적으로 전달하고 상속합니다.

＝＝＝＝

살아있는 것.
그 자신이 부자가되는 조건.
그는 자신이 이익, 조건을 얻습니다.
그 자신이 기득권을 축적 할 수있는 조건.

그것은 다음과 같습니다.
//
생활의 용이성의 생산. 그 제품은 제품입니다.
삶의 용이성의 교환. 그 교환 상품은 상품입니다.
//

생물의 생명력 상실.

//
(1)
시간이 지남에 따라 제품에 내장된 생활성이 감소하는 것을 말합니다.
(2)
양보의 소유자가 임차인으로부터 임대료를 징수하는 행위.
콘도 소유자가 임차인으로부터 일방적으로 거주성을 박탈하는 행위.
(3)
무능력자에 대한 유능한 자의 일방적인 통제, 조작 및 침략.
무능력한 생명체에 대한 유능한 생명체의 일방적인 생활 편의의 박탈 또는 강탈, 그로 인해 무능력한 생명체가 생활 편의의 박탈을 당하는 것을 말합니다.
//

= = = =

생물 사회에서의 사회적 침체.
생물이 스스로 생활의 편리함을 생산할 수 있을 때.
생물이 현재 상황에 완전히 만족하는 경우.
생명체에 의한 편의 시설의 교환은 일어나지 않을 것입니다.
생명체에 의한 다른 생명체의 추가 착취 및 박탈이 발생하지 않을 가능성이 낮습니다.

생명체가 현재의 안락한 생활에 충분히 만족하는 경우.
해당 생명체에 의한 추가 생산, 소비 또는 교환이 발생하지 않을 가능성이 낮습니다.
생명체에 의한 다른 생명체의 추가 착취 또는 박탈이 발생할 가능성이 낮습니다.
생명체에 의한 생산 또는 교환 능력의 추가 향상은 발생하지 않을 것입니다.
생명체에 의한 생산 및 교환에 대한 기득권의 추가 축적은 발생하지 않을 것입니다.
교통과 통신의 부족. 이로 인해 새로운 정보가 부족합니다.
예시.
서양에서 중세 시대의 사회적 침체를 초래했습니다.

= = = =

생물 사회의 산업 혁명과 현대화.
생물이 현재의 안락한 생활에 이미 감각적으로 포화 상태일 때.
생물이 현재의 삶의 편리함에 대해 새롭게 불만을 갖게 되는 경우.
생명체에 의한 추가 생산, 소비 또는 교환이 발생할 가능성이 높습니다.
생명체에 의해 다른 생명체에 대한 추가적인 착취와 박탈이 발생할 가능성이 있는 경우.
생명체에 의한 생산 및 교환 능력의 추가 증가가 일어날 가능성이 있다.
생명체가 생활의 편의를 위해 많은 양의 잉여를 창출할 가능성이 높다.
생명체에 의한 생산과 교환에 대한 기득권이 더욱 축적될 가능성이 높다.
이러한 생명체의 심리적 요인은 생명체가 속한 사회에 변화와 혁명을 가져올 것입니다.

생물이 현재의 생활 편의성에 이미 감각적으로 포화 상태에 이르렀을 때. 한계 효용의 감소가 발생했습니다.
교통과 통신의 발달. 이러한 수단을 생산하기 위한 자원과 시설의 개발.
이로 인해 더 넓은 지역에 대한 새로운 정보에 대한 접근성이 높아집니다.
새로운 살기 좋은 지역의 존재에 대한 새로운 지식.
이러한 새롭고 신선한 생활의 편리함은 새로운 우선순위가 되고, 그러한 새롭고 신선한 생활의 편리함을 얻고 확보하려는 욕구가 생길 것입니다.
그렇게 할 새롭고 급격히 증가하는 인센티브를 갖기 위해서.

생명체가 현재의 생활의 편리함에 대해 새롭게 불만을 갖게 되는 경우.
교통과 통신의 발달. 이러한 수단을 만들기 위한 자원과 시설의 개발.
이는 더 넓은 지역에 대한 새로운 정보에 대한 접근성을 높입니다.
더 높은 수준의 거주 가능성을 포괄하는 자원의 존재에 대한 새로운 지식.
더 높은 수준의 거주 가능성을 창출할 수 있는 시설의 존재에 대한 새로운 지식.
그렇게 함으로써 우리는 생활의 편의를 보장하는 더 높은 수준의 다른 사람들의 존재에 대한 새로운 지식을 얻게 될 것입니다.
그러한 생활의 편리함을 새롭고 우선적인 방식으로 더욱 향상시킬 수

있는 수단을 획득하고 확보하고자 합니다.

생산과 교환에 대한 역량이 더욱 향상됩니다.
예시.
광업 및 농업에서 생산에 필요한 자원의 접근성이 새롭게 개선되었습니다.
농경지에서 농작물 수확량의 새로운 증가.
생산 장비 개발의 엔지니어링 혁신.
생산 된 상품의 교환을위한 상업적 수단의 가속화 된 개발.
생산 및 교환에 대한 기득권 축적이 더욱 증가합니다.
예. 높은 수준의 기득권을 축적 한 사람들을위한 삶의 용이성에서 큰 잉여의 생성.
새로운 자본 투자에 대한 자신의 접근성이 크게 증가합니다.
그들의 발생.

교통 및 통신의 발전.
이로 인한 새로운 행동의 자유도.
더 넓은 지역으로의 새로운 확장 용이성. 이동의 자유도가 새롭게 증가합니다.
남성 중심적 가치관을 바탕으로 미지의 영역에 적극적으로 진출하여 성공하려는 도전 정신.
이러한 정신을 발휘하는 데 있어서의 용이성이 새롭게 개선되었습니다.
새로운 발명과 발견이 이루어지는 정도가 새롭게 개선되었습니다.
기존의 상식에 반하는 발명과 발견을 할 수 있는 정도가 새롭게 증가합니다.

예.
서양에서 산업 혁명과 근대화를 일으켰습니다.

＝＝＝＝

생활의 편리함을 담고 있는 교환 상품.
상품으로 구성됩니다.
그들의 상호 교환. 상업으로 구성됩니다.
자원 교환. 판매용 상품.
장비 교환. 판매소.

교환 장비 제조. 판매 시설 건설.
교환 토큰으로서의 동전 및 귀금속. 그들의 축적으로서의 자금.
교환하는 생명체는 상대 생명체가 갖지 못한 속성을 가지고 있습니다.
교환하는 생명체들은 서로 다른 속성을 가지고 있습니다.
교환하는 생명체들은 서로 사회적 분업을 맺습니다.
교환 생물 사회는 생활의 편의를 위한 사회적 교환을 위한 열린 시장입니다.

＝＝＝＝

자원 자체. 생산 시설 자체. 그들의 생산. 그들의 생산. 그들의 추출. 그들의 수집.
생물이 아닌 경우. 산업으로 구성됩니다. 채광.
생물인 경우. 농업입니다.

＝＝＝＝

소득.
다른 생명체에게 삶의 편의를 제공하는 것.
그 대가로 삶의 편리함 그 자체.
그 대가로 어떤 종류의 삶의 편리함을 자유롭게 사용할 수 있도록 전환 할 수있는 돈.
그들의 축적.

＝＝＝＝

자원.
생활 가능성.
이러한 기능이 내장된 상품 및 정보.
예.
생명체가 생존할 수 있는 영양분을 함유한 곡물.
겨울 동안 곡물을 재배할 수 있도록 온실 내부를 데우기 위한 보일러용 기름.
곡물을 재배하는 데 필요한 물.
토목 기계에서 물 활용을 실현하는 생산 장비로 사용됩니다.
생산의 원료인 철.

제조 공정에서 철을 녹이는 데 필요한 고열을 발생시키는 데 필요한 석탄.
생산에 필요한 기술 정보.

＝＝＝＝

장비. 도구.
생활의 용이성.
그들의, 생산 장비. 예. 식량용 곡물을 경작하고 재배하기 위한 농지와 노동자.
그들의 획득 시설. 예시. 수확한 곡물을 수확하는 콤바인 기계와 작업자.
소비 시설. 예시. 입을 통해 섭취한 곡물을 소화하고 흡수하는 인간의 위와 창자.
교환 시설. 예. 고객의 현금을 새해에 수확한 곡물로 교환하는 식품 소매점의 건물, 소매점 및 컴퓨터.

＝＝＝＝

투자.
소유자가 자신의 자원이나 장비를 차용자에게 빌려주는 것을 말합니다.
결과.
임차인에게 임대료로 인한 소유자의 불로소득.
투자하는 사람은 우월한 사람이고 투자받는 사람은 열등한 사람입니다.
투자하는 사람. 투자자. 투자를 받는 사람. 기업가.
예.
자신의 생식 자원과 생식 장비를 수컷에게 빌려주는 암컷.
암컷이 투자자이자 상급자입니다.
암컷으로부터 생식 자원과 생식 장비를 빌려주고 평생 동안 임대료를 지불하는 수컷.
그는 기업가이자 부하입니다.

＝＝＝＝

자원. 장비.
소유. 제공. 빌리기. 그들의 생산. 소비.

생산물을 제공한 후에도 소유자가 계속 존재하는 경우.
(1)
소유자가 차용자와 상급자이거나 동등한 경우.
소유자는 차용자로부터 불로소득을 받습니다.
임차인이 소유자에게 지불합니다.
(2)
소유자가 임차인보다 낮은 사람인 경우.
소유자는 차용인이 벌어야 할 소득을 차용인에 의해 강탈당하고 몰수당하고 착취당합니다.
차용인이 소유자를 넘어섭니다.
이는 소유자가 차용자에게 바치는 공물입니다.

＝＝＝＝

삶의 편리를 제공하는 생산자가 소비자로부터 받아야 하는 대가. 그것의 무상.
다음으로 구성됩니다.
(1)
자선.
상급자가 자신의 수입을 부하에게 일방적으로주는 행위.
(2)
자원 봉사.
생물이 다른 동등한 존재와 합의하여 자신의 수입을 다른 동등한 존재에게 호의로 제공하는 행위.
(3)
착취.
상급자가 하급자의 소득을 일방적으로 박탈하는 행위.

＝＝＝＝

착취.
그 가능성.
다음과 같은 존재로 인해 발생합니다.

생명체 사이의 사회적 위계질서.
그것은 다음의 존재로 인해 발생합니다.
(1)
생활의 편의성 생산에 대한 능력과 무능력.
(2)
기득권.
자원 및 장비의 소유권의 질량. 그들의 크기.
(3-1)
소유물의 자기 소유를 유지할 수 있는 능력의 크기. 자기 방어 능력.
자신을 방어할 수 있는 능력.
다른 사람에게 빼앗기지 않는 능력.
이를 달성하기 위해 대책을 세우고 전략을 개발하는 능력.
이를 위해 스스로를 무장 할 수있는 능력.
자신과 동족에 해당하는 다른 생명체를 능숙하게 통제하고 조작하는 능력.
(3-2)
다른 생물을 점령하는 능력의 크기. 공격적인 힘. 침입하는 힘. 전복하는 힘.
이를 달성하기 위한 대책과 전략을 개발하는 능력.
이를 위해 무장하는 힘.
목적을 위해 자신의 소속에 속하는 다른 생명체를 능숙하게 통제하고 조종하는 힘입니다.

＝＝＝＝

생물의 자기 점유 영역.
예시. 야생 조류의 영역. 국가의 영토. 토지 소유자의 영토.

＝＝＝＝

소유물, 생물의 소유물.
다음과 같은 내용입니다.
//
능력.
기득권.
//

= = = =

한 생물이 다른 생물을 소유하거나 점유하는 행위.
한 생물이 다른 생물을 다음과 같은 방식으로 일방적으로 이용하고 착취하는 행위.
//
자신의 생활 편익을 보다 효과적으로 창출하기 위한 도구로서.
다른 생물의 자유 의지를 무시하는 방식.
//
다음과 같이 구성됩니다.
(1)
평생 소유. 예시. 애완동물. 가축. 소속 근로자. 보유자. 노예.
(2)
임시 소유권. 임시 소유권. 예시. 고용 계약. 계약직 노동자.

한 생명체에 의한 다른 생명체의 소유권.
소유자는 상급자이고 피소유자는 하급자입니다.

= = = =

생물 사회에서 사회 계층의 법칙. 생물의 경제와 관련된 관계.
//
생물 사회에서 상급자는 하급자를 죽이고, 학대하고, 착취한다.
//
구체적으로 다음과 같은 내용입니다.

(1)
죽이기.
다른 생물의 생명 자체를 없애는 것.
다른 생명체의 생명 자체를 그 생명체의 의지에 반하여, 그 생명체의 허락 없이 일방적으로 소멸시키는 것.

(2)
학대.
다른 생물의 생존을 지속적으로 위협하는 행위.
다른 생명체의 의사 결정의 자유를 박탈하는 행위. 다른 생명체에 신

체적 또는 정신적 상해를 의도적으로 가하는 행위.
다른 생물을 자신의 개인적인 스트레스 해소를 위한 도구로 사용하는 행위.
다른 생물이 자신에게 복종하는 정도를 높이기 위해.
그렇게 함으로써 다른 생물이 자신을 위해 도구화되는 정도를 증가시키는 행위.

(3)
착취.
다음과 같이 구성됩니다.
(3-1)
다른 생명체와의 협력.
다른 생명체와의 협업으로 인해 협업하는 생명체가 원래 소유하고자 하는 생활의 편의성을 감소시키는 행위.
다른 생명체에게 주어져야 할 양에 비해 실제로 다른 생명체에게 주어지는 양을 의도적으로 줄이는 행위.
한 생물이 다른 하등 생물을 자신의 삶의 편의를 위한 도구로 일방적으로 이용하고 착취하는 행위.
생명체.
다른 하등 생명체에 대해.
그렇게 얻은 삶의 잉여에서.
그 전체 금액의 일부만을 일방적으로 낮은 노동에 대한 공식적인 보상 또는 보상으로 제공합니다.
다른 생명체에 대한 생명체의 삶의 용이함을 착취하고 박탈하는 것.
그렇게함으로써 생명체는 자신의 삶의 여유를 더 크고 더 큰 규모로 축적 할 수 있습니다.
생명체는 이기적으로 자신의 삶의 여유를 더 크게 늘릴 수 있습니다.

(3-2)
다른 생명체와 생활의 편리함을 교환합니다.
생활의 편리함의 가치. 시장 가격에 대한 정보의 보유 또는 부족. 그것을 기반으로 한 상대적인 사회적 위계.
상대방이 소유하고 있는 생활의 편리함의 가치. 이를 지불할 수 있는 능력의 크기. 이를 기반으로 한 상대적 사회 계층.
생활의 편리함에 대한 수요와 공급. 그들 사이의 균형에 대한 과도한 성향 또는 편향. 대가를 지불하는 데 유리하거나 불리한 상대적 사회 계층.
생활의 편리함과 교환하는 심리적 경험, 습관화 및 강인함의 정도. 이를 기반으로 한 상대적 사회 계층.
처음부터 전제로서 생활의 편리함을 교환하는 사회적 계층 구조. 예

시. 그들이 속한 사회 계급 또는 사회 계층. 그들의 계층 관계.
이러한 생활 편의의 교환에서.
생명체는 자신의 삶의 용이성을 높이기 위해 다음과 같은 사회적 행동을 수행합니다.
일방적으로, 더 종속적 인 다른 생명체에 대해 다음과 같은 조치가 취해집니다.
//
자신의 물건을 아껴서 팔기.
다른 사람의 물건을 사재기.
상대방으로부터 추가 이자나 수수료를 징수합니다.
//
위에서 설명한 것과 같이 상대방을 불리하게 대우하여 상대방에게 손해를 입히는 행위.
다른 생명체를 착취하거나 다른 생명체의 생활 편의를 박탈하는 행위.
그렇게 함으로써 생명체는 자신의 삶의 여유를 더 큰 규모로 축적할 수 있습니다.
그 생명체는 이기적으로 자신의 삶의 편리를 점점 더 크게 늘릴 수 있습니다.

＝＝＝＝

생물 사회에서 사회적 계층 구조의 사회 경제적 결과.
여기에는 다음이 포함됩니다.

모든 생명체는 자신의 유전적, 문화적 자손을 이기적으로 제한 없이 늘리기를 원합니다.
모든 생명체는 이러한 실현을 위한 전제 조건을 충족하기 위해 자신의 삶의 편리를 이기적으로 무한히 늘리기를 원합니다.
이를 위해 다른 생명체를 자비 없이, 그리고 제한 없이 착취하고 박탈합니다.
그렇게 함으로써 모든 생명체는 자신의 삶의 안락함을 무한히 축적하려고 노력합니다.
(1-1)
따라서 유능한 생명체는 자신의 생활 편의성의 소유 축적을 크게 늘리는 데 성공합니다.
그 결과.

그는 사회적 우월자가 된다.
따라서 그는 점점 더 많은 부하들을 박탈과 착취의 대상으로 만드는데 성공합니다.
따라서 그는 자신의 생활이 편한 소유물의 축적을 더욱 크게 늘리는데 성공할 것입니다. 환경 변화가 일어나지 않는 한 말입니다.
(1-2)
따라서 무능한 생명체는 자신의 살기 좋은 축적의 급격한 감소와 상실에 직면하게 될 것입니다.
결과적으로.
그는 삶의 용이함 자체를 빌리는 사람이됩니다.
그는 생활의 편리함을 생산하는 자원과 장비의 차용자가됩니다.
결과적으로 그는 사회적 종속자가됩니다.
따라서 그는 그 위에 있는 사람들에 의해 더 많은 박탈과 착취의 대상이 됩니다.
따라서 그는 자신의 삶의 편의를 위한 소유의 축적을 늘리는 데 끊임없이 실패할 것입니다. 환경 변화가 일어나지 않는 한.

(2)
그 결과.
사회적 격차는 뒤집기 어려운 방식으로 점차적으로 그리고 확고하게 그들 사이에서 생성됩니다.
그러한 사회적 격차의 고정 된 상태. 사회 계급. 사회 계층.
이러한 사회적 계층 관계의 변동에 유동성이 부족합니다.
사회적 하위 계층이 대대로 사회적 상위 계층으로 승진할 수 있는 길을 닫아 버립니다.
사회적 약자가 새로운 차원의 삶을 살 수 있는 희망과 동기 부여, 도전 정신을 갖지 못하게 합니다.
상류층에게는 현재의 안락한 삶에 대한 안일함과 자부심을 심어줍니다.
이것은 사회 상류층의 후손을 위해 사회의 현상 유지를 유지하려는 욕구를 만듭니다.
이는 사회적 상류층이 후손 세대를 위해 현재의 사회적 현상 유지를 영구적으로 독점하려는 욕구를 만듭니다.
그것은 사회적 우월자가 사회적 열등자를 더 높은 사회적 지위로 승진시키는 것을 막으려는 심리를 만듭니다.

(3)
결과적으로.
이러한 사회적 격차가 고정된 상태. 사회 계급. 사회 계층화. 사회 시스템.

그것은 생물 사회의 새로운 변화를 막습니다.
그것은 살아있는 것들의 사회에서 새로운 자극을 지 웁니다.
그것은 자신의 사회적 지위의 하강에 대한 사회적 상급자의 긴장을 생물 사회에서 지 웁니다.
그것은 사회 전체에 정체, 쇠퇴, 침체, 막힘, 느슨 함, 포화 및 낮은 수요를 만듭니다.
그것은 사회 전체에서 생활의 어려움을 증가시킵니다.
사회적 약자의 생활 수준을 악화시킵니다.
심리적으로 사회적 약자를 점점 더 구석으로 몰아 넣습니다.
사회적 약자에게 다음과 같은 심리적 조건을 만듭니다.
//
기존 사회 시스템의 초기화에 대한 강렬한 열망.
사회 혁명에 대한 강렬한 열망.
사회적 상사에게 자신의 승진.
그들 자신의 실현에 대한 새로운 희망의 획득.
//

그들은 낮은 사회 계급에서 다음과 같은 사회적 행동을 유발합니다.
//
사회적으로 종속 된 사람들 사이의 연대.
이로 인해 사회적으로 종속 된 사회적 힘의 증가.
사회적 약자가 사회적 상급자와 협상할 수 있는 능력을 새롭게 획득합니다.
사회적 약자는 사회적 강자를 물리치기 위한 전략을 수립할 수 있는 새로운 능력을 얻게 됩니다.
사회적 약자는 사회 혁명을 수행할 수 있는 새로운 능력을 얻게 될 것입니다.
사회적 약자가 사회 혁명을 실행하고 기존 사회적 강자의 능력과 기득권을 제거합니다.
사회적 약자는 사회의 상위 계층으로 승진 할 것입니다.
사회적 약자는 차례로 더 높은 사회적 지위로 승진하여 사회적 약자 자신의 살기 좋은 삶을 향상시킬 것입니다.
//
새로운 사회적 상급자에 의한 새로운 하위 사회 계층에 대한 끊임없는 학대와 착취의 새로운 시작.
새로운 사회적 상급자에 의한 기득권의 끝없는 축적의 새로운 시작과 새로운 실현.
사회적 불평등의 새로운 출현과 그 고착화.
이것은 후손 세대를위한 현재의 사회적 상류층의 영구적 인 독점에 대한 사회적 상류층의 새롭고 새로운 욕망으로 이어질 것입니다.

이것은 사회적 열등자가 새로운 더 높은 사회적 지위로 승진하는 것을 막으려는 사회적 상급자들의 새롭고 새로운 욕망을 초래할 것입니다.
이로 인해 사회 전체가 정체, 쇠퇴, 침체, 포화, 수요 감소를 겪게 될 것입니다.
이로 인해 사회 전체에서 생활의 어려움이 새롭게 새롭게 등장하게 될 것입니다.
이러한 현상의 필연성은 생명체의 본질에 비추어 볼 때 매우 높습니다.
//

그들의 놀라운 상황. 그들의 정상화.
위의 문제를 해결하기위한 사회 경제적 조치.
다음과 같습니다.

(No.1)
사회 혁명.
기존의 공산주의 혁명에서와 같이 한 번만 수행하는 것은 사회적으로 거의 의미가 없습니다.
다음과 같이 수행해야합니다.
사회 혁명. 살아있는 것들의 사회에서의 정규화.
사회 계급, 사회 계층 및 사회 시스템의 초기화. 생물 사회에서의 그들의 규칙화.
생물 사회에서 그들의 정규화 및 사회 제도화.
그들의 실현은 생물 사회의 생존 가능성을 유지하는 데 없어서는 안될 필수 요소입니다.

(No.2)
사회적으로 종속 된 사람이 사회적으로 우월한 사람으로 승진합니다.
사회적 상급자가 사회적 열등자로 몰락합니다.
두 가지를 동시에 실현할 수있는 가능성.
그들은 사회적으로 그리고 항상 충분히 높아져야합니다.
그래야 사회의 지속적인 상향 및 하향 사회적 이동성이 보장됩니다.
이를 통해 우리는 사회의 활력과 개방성을 지속적으로 실현할 것입니다.
이를 통해 사회 전반을 더욱 살기 좋은 곳으로 만들겠습니다.
이를 통해 강제적인 사회 변혁이 일어나지 않도록 하겠습니다.
사회 혁명 과정에서 불필요한 사회적 혼란을 방지합니다.
이를 통해 사회 혁명 후 새로운 상급자에 의해 야기되는 사회적 어려움의 재발을 방지할 수 있습니다.

이러한 목표의 실현은 좋은 생명체 사회를 지속적으로 유지하기 위해 필수적입니다.

(2022년 5월 초판 발행)

생명체의 공동체. 생물들 사이의 공통성과 통일성이 형성의 기초가됩니다. 기체 공동체와 액체 공동체.

생명체와 공동체 형성에서 상호 공통성과 통합의 본질적인 중요성. 모바일 라이프스타일의 경우. 앉아있는 생활 방식의 경우.

커뮤니티. 전통적인 사회학에서의 정의.

예. 예.
커뮤니티의 개념, R.M. MacIver. 여기에는 다음이 포함됩니다.
공동 생활의 관리. 공동 생활.
인간들 사이에서 자신의 삶을 공유하는 것. 생명체들 사이에서 자신의 삶을 공유하는 것.
공간적 공유. 시간적 공유.
목적 없음. 다목적성. 명확한 목적이 있다면, 그것은 "협회"로 구분되어야 합니다.
그것은 너무 좁은 정의입니다. 이론적 내용은 교통과 통신이 낙후된 사회 조건을 반영하는 데 국한되어 있습니다. 새로운 정의의 돌파구가 필요합니다.

예시.
F. Tönnies의 Gemeinschaft의 개념. 다음과 같은 내용입니다.
본질적인 의지에 의한 인간 간의 결합.
상호 애정. 상호 친밀감. 공통된 기억의 소유.
이러한 조건의 확립을위한 전제 조건 인 생명체 간의 애정과 친밀감의 출현 조건에 대한 명확한 설명이 부족합니다.
애정과 친밀감을 통해 생명체 간의 상호 유대를 형성하는 심리적 배경에 대한 기본적인 지식없이 공식화 된 기이 한 이론입니다. 이론의 내용을 새롭게 세분화 할 필요가 있습니다.

저에 의한 새로운 정의.

공동체의 기원.
생물, 그룹 및 네트워크 형성의 기회. 공통성. 단결. 공통성. 단결.
공통성에는 거칠기라는 또 다른 의미가 있으므로 두 가지를 혼동하지 않도록 주의해야 합니다.

커뮤니티의 정의.
여러 생명체 사이의 공통성과 단결의 존재. 그들이 존재를 기반으로 형성하는 그룹, 조직, 네트워크 또는 전체 사회. 이들을 총칭하는 용어.
여러 생명체에 의해 형성된 그룹, 조직, 네트워크 또는 사회. 구성원 간의 공통성과 통합의 존재. 이러한 그룹, 조직, 네트워크 또는 사회 전체를 통칭하는 용어.
생명체 간의 공통성과 무결성. 이러한 공통성과 통합성을 바탕으로 형성된 생명체의 공동체. 생명체들 사이에서 다음과 같은 내용을 생산합니다. 상호 애정. 상호 친밀감. 공통된 기억의 소유.
생물의 공동체 형성을위한 조건. 생물들 사이에 공통 속성, 공통 관심사, 공통 관심사 및 공통 관심사가 존재합니다. 생물들 사이의 의지와 의견의 통합 가능성.
그러한 통합의 형태. 다음과 같은 내용입니다. 단극성의 경우. 그룹. 양극성 또는 다극성의 경우. 네트워크. 목적이 있는 경우. 조직.

유전 적 공통성.
혈액형 또는 혈액 네트워크.
유전적 공통 속성. 종. 성별. 운동 능력. 지적 능력. 성격.

모바일 라이프스타일의 친족 그룹. 예시. 아랍인. 터키.
앉아서 생활하는 라이프스타일의 친족 그룹. 예. 중국. 한국.

문화적 유사성.
언어. 관심사. 관심사. 관심사. 취미.

생물학적 공동체. 그 형성을 가능하게 하는 인프라의 기반.
물리적 위치의 정체성과 이웃. 인간 사회의 마을과 도시.
교통의 상호 커뮤니티.
커뮤니케이션의 상호 연결성.
공간과 시간의 공동 사용 가능성.

생물학적 공동체. 다음 범주로 분류 할 수 있습니다.
공간. 시간.
그들 모두의 공유.
부분적인 공유.

기체 불연속성. 이러한 속성을 가지고 작동하는 생명체의 경우. 예.
남성 지배 사회의 사람들. 모바일 라이프스타일을 가진 사람들.
개인주의. 자유주의. 다양성 강조. 도전 정신. 이러한 가치를 공유합니다.
이를 통해 서로의 존재에 대한 상호 공통성과 통합을 보장합니다.
이것은 서로의 원활한 협력을 보장합니다.
이들의 사회적 관계는 시공간적으로나 심리적으로 분리되어 있지만 공동체적입니다.
다음으로 구성됩니다.
기체 공동체.

액체, 하나됨 또는 융합. 이러한 속성을 가지고 작동하는 생물의 경우. 예시. 여성이 지배하는 사회의 사람들.
집단주의. 상호 통제. 조화에 대한 강조. 안전을 보장하는 선례, 축적 및 개선에 대한 강조. 이러한 가치의 공유.
가치의 공유를 통해 자신의 존재 내용에 대한 상호 공통성과 통합을 보장합니다.
이것은 서로의 원활한 협력을 보장합니다.
이들의 사회적 관계는 시공간적으로나 심리적으로 일관되고 통합적이며 융합되어 있으며, 이러한 측면에서 근본적으로 공동체적입니다.
그것은 다음과 같은 내용입니다.
액체 커뮤니티.

(2022년 5월 초판 발행)

생명체에서 사회적, 우월성 또는 상하관계. 생물에서 사회적, 열등 또는 종속.

생물에서 사회적 우위 또는 우월. 다음과 같은 내용입니다.
능력. 기득권. 그들의 소유의 풍요와 부. 그 정도의 상대적인 사회적

높이.
살아있는 것의 사회적 열등감이나 종속. 그것은 다음으로 구성됩니다.
능력. 기득권. 그들의 소유의 풍부함 또는 풍요 로움. 그 정도의 상대적인 사회적 저급함.

생물 자체는 자신이 소유 한 사회적 이점과 상급자 및이 사실을 입증하는 정보를 수용하기를 원합니다.
예시.
자신의 신체적 우월성 또는 신체적 정상성에 대한 자기 소유를 받아들입니다.
신체적 우월성 및 신체적 정상성에 대한 자기 수용을 적극적으로 받아들입니다.
예시. 인간 여성이 자신의 여성 계급의 높이에 대한 자기 수용을 적극적으로 수용합니다.

생물 자체는 자신의 사회적 열등감이나 종속과이 사실을 나타내는 정보를 거부하기를 원합니다.
예시.
자신의 신체적 열등감이나 신체적 기형에 대한 자기 소유를 거부합니다.
자신의 신체적 열등감과 기형에 대한 자기 수용을 스스로 거부합니다.
예시. 인간 여성이 자신의 낮은 여성 계급에 대한 자기 수용을 거부합니다.

생명체는 주변 사회와 사회 전체에 다음과 같은 보급과 과시를 홍보하고 홍보하기를 원합니다.
사회적 우월성과 우월성에 대한 자신의 소유. 그 자체. 이 사실을 입증하는 정보.
예.
소셜 네트워킹 사이트에 다음 정보를 주변 사회와 사회 전체에 기꺼이 배포하려는 여성 인종 여왕.
자신의 우월한 외모에 대한 사진 이미지.

이 생명체는 주변 사회와 커뮤니티 전체에 다음 정보를 유포하거나 과시하는 것을 은폐하고 피하고 싶어합니다.
사회적 열등감이나 종속감에 대한 자신의 소유. 그 자체. 이 사실을 나타내는 정보.
예.

자신의 신체적 특징에 열등감을 느끼는 여성.
그녀는 다음을 실현하기를 거부합니다.
그녀는 소셜 네트워킹 사이트에 다음 정보를 주변 사회와 사회 전체에 적극적으로 배포합니다.
그녀는 소셜 네트워킹 사이트에서 다른 사람들이 자신의 허락 없이 주변 커뮤니티와 사회 전체에 다음 정보를 배포하는 것을 허용합니다.
자신의 외모를 촬영한 사진 이미지.

＝＝＝

살아있는 것들. 그들 자신이 성적 열이없는 경우.
그들은 주변 사회와 사회 전체에 다음과 같은 정보를 은폐 할 것입니다. 그들은 이러한 내용을 보내거나 과시하는 것을 피하고 싶어합니다.
자신이 성적 열이 있음을 나타내는 정보.
자신의 성적 흥분 동안 자신의 생물학적 반응. 자신의 콘텐츠에 대한 정보.

살아있는 것. 자신의 발정이 불확실한 경우.
그들은 주변 사회와 사회 전체에 다음과 같은 내용을 은폐합니다. 그들은 이러한 내용을 전달하거나 과시하는 것을 피하고 싶어합니다.
자신이 성적 흥분 상태에 있음을 나타내는 정보.
성적 흥분 상태에서의 자신의 생물학적 반응. 콘텐츠에 대한 정보.

예시.
인간 여성은 모든 시선이 자신을 주시하는 혼잡한 기차 안에서 자신의 성추행으로 인해 틀에 박히고 싶지 않습니다.

＝＝＝

생명체는 임차인이 다른 사람에게 자신의 능력을 제공 한 것에 대해 임차인으로부터 보상이나 임대료를 징수하도록 강요하려고합니다.
생명체는 자신의 상품, 정보 또는 이익을 다른 사람에게 임대하는 것에 대해 임차인으로부터 임대료를 징수하려고합니다.
생명체는 구매자로부터 자신의 상품, 정보 또는 이익의 소유권을 다른 사람에게 양도하는 대가를 강제로 징수하려고합니다.

생물은 다음을 좋아하지 않습니다.
자신의 소유 능력.

자신의 허가없이 다른 생물이 허가없이 사용할 수 있습니다.
생명체는 그러한 무임 승차자와 철저히 싸우려고 노력할 것입니다.

생명체는 다음을 좋아하지 않습니다.
자신의 상품, 정보 또는 이익.
자신의 허락 없이 다른 생명체가 자신의 표면을 무단으로 침식하거나 내부를 침범하는 것.
생명체는 그러한 침식 또는 침입에 철저히 저항하려고 시도합니다.

생명체는 다음을 확보하고자 합니다.
무임승차자들과의 싸움.
그러한 강제 침입자 및 침입자에 대한 싸움.
그러한 싸움에서 자신의 방어 및 반격 능력.
그러한 싸움에서 방어 및 반격을위한 자신의 자원과 장비의 효율성.
생명체는 주변 환경에 다음을 전달하려고합니다.
자신이 소유하고 있는 방어 및 반격을 위한 자원과 장비의 가용성.

생명체는 다음을 대응하고 은폐하려고합니다.
그러한 무임승차자들과의 싸움.
침입자 및 침입자에 대한 싸움.
그러한 싸움에서 방어하거나 반격 할 수없는 자신의 무능력.
그러한 싸움에서 방어 및 반격을위한 자신의 자원과 장비의 비효율성.

예시.
인간 여성은 다음을 싫어합니다.
그녀는 자신의 허락없이 다른 사람이 자신의 몸을 만지는 것을 좋아하지 않습니다.
인간 암컷은 다음을 알고 있습니다. 자신을 방어할 수 없는 자신의 무능력.
그러한 상황의 발생에 대한 인간 암컷의 혐오감.
이는 다음과 같습니다.
자신의 허락 없이 타인이 자신의 소유물을 만지거나 침입하는 것에 대한 소유주의 불안감.

생명체는 이러한 심리적 경향을 사회적 규칙으로 확립하고자 합니다.
이러한 심리적 경향에 반하는 행동을 하는 다른 사람을 사회 규칙 위반자로 규정하고자 하는 경우.

＝＝＝

생명체는 다른 생명체의 박탈과 착취를 마음대로 수행하고자 한다.
생명체는 그렇게 함으로써 자신의 생활 편의를 이기적으로 개선합니다.

생명체는 다른 생명체가 가진 능력을 허락 없이 사용하고자 한다.
생명체는 그렇게함으로써 자신의 생활 편의를 이기적으로 향상시킵니다.

상급자가 하급자가 가진 능력을 허락 없이 사용하려고 한다.
상급자는 그렇게 함으로써 주변 사람들에게 자신의 우월성을 이기적으로 과시합니다.

생명체는 다른 생명체가 소유 한 재화, 정보 및 이익을 침식하고 점령하기를 원합니다.
이로써 생명체는 이기적으로 자신의 생활 편의를 향상시킵니다.

상급자는 하급자가 소유한 재화, 정보 및 이익을 강제로 침식하고 점유하려고 합니다.
상급자는 그렇게 함으로써 주변 사람들에게 자신의 우월성을 이기적으로 과시합니다.

예시.
인간의 경우.
근육이 강한 남성이 근육이 약한 여성에게 강제로 성행위를 하는 행위.
예.
생물에서.
암컷은 일반적으로 대부분의 생식 기관을 선천적으로 소유할 수 있는 기회를 가집니다.
수컷은 일반적으로 대부분의 생식 기관을 소유 할 수있는 선천적 기회를 잃습니다.
그러한 암컷은 일반적으로 그러한 수컷에게 평생 동안 자신의 생식 기관을 빌려주는 대가로 자신에게 경제적 공물을 바치도록 강요합니다.
일반적으로 여성은 그러한 행동에 대한 사회적 수용과 사회적 규제를 기꺼이 촉진합니다.

이는 다음과 같은 사례에 해당합니다.

부동산 소유주가 세입자로부터 자신의 부동산에 대한 임대료를 강제로 징수하는 경우.
부동산 소유주가 그러한 행동에 대한 사회적 수용과 사회적 규칙 제정을 촉진하려는 욕구.

결론.
그들은 다음과 같습니다.
능력과 기득권의 소유자는 세입자로부터 임대료를 강제로 징수합니다.
능력과 기득권의 소유자는 그러한 행동에 대한 사회적 수용과 사회적 규제를 촉진하기를 원합니다.
그러한 행동에 대한 사회적 수용과 사회적 규제를 촉진하려는 고위층의 욕망.

능력과 기득권의 소유자. 그들은 자신의 위협과 라이벌의 존재를 사회적으로 지우려고합니다.
생명체가 주변 및 전체 사회에 다음을 공개적으로 공개하고 전파하고 과시합니다.
사회적 우월성 또는 우월성에 대한 자신의 소유. 그 자체. 이 사실을 입증하는 정보.
그것은 자신의 상사와 라이벌의 심리를 일방적으로 자극합니다.
그것은 자신의 상사와 라이벌이 그를 경계하게 만듭니다.

결과적으로.
자신의 상사와 라이벌은 자신의 존재를 사회적으로 지우는 방향으로 움직입니다.
이것은 자신의 생활의 용이성을 크게 훼손합니다.
그는 이러한 상황이 발생하는 것을 스스로 피하려고 노력합니다.

결과.
생명체는 표면적으로 주변 사회와 사회 전체에 다음 사항을 전달하거나 과시하는 것을 은폐하고 피하려고합니다.
사회적 우월성 또는 우월성에 대한 자신의 소유. 그 자체. 이 사실을 나타내는 정보.
생명체는 자신의 마음 속에서 주변 사회와 사회 전체에 다음을 계속 공개, 전달 및 과시 할 것입니다.
사회적 우월성 또는 우월성에 대한 자신의 소유. 그 자체. 그 사실을 입증하는 정보.

자신의 일생에서이 두 가지 의도의 분배를 조정하는 어려움.
그것은 생명체의 일생 동안 계속되는 도전입니다.
그것은 자손의 세대에 걸쳐 생명체의 영원한 도전입니다.

생물이 가진 동일한 능력과 관심사.
생물이 존재하는 환경에 따라 유효하거나 유효하지 않을 수 있습니다.
예시.
강력하고 창의적인 논리적 사고. 강한 기체적 사고.
모바일 라이프스타일에서 유효합니다. 남성 중심 사회에서 유효합니다.
좌식 생활 방식에서는 유효하지 않습니다. 여성이 지배하는 사회에서는 유효하지 않습니다.
능력의 소유자.
모바일 라이프스타일에서 유능합니다. 남성이 지배하는 사회에서 유능합니다. 그들은 그 사회에서 우월합니다.
앉아서 생활하는 사회에서는 무능하다. 남성이 지배하는 사회에서는 무능합니다. 그 사회에서 그들은 부하입니다.
예시.
강하고 동정적이며 조화로운 사고. 강하고 유동적인 사고.
앉아서 일하는 생활 방식에 효과적입니다. 여성이 지배하는 사회에서 유효합니다.
모바일 라이프 스타일에서는 유효하지 않습니다. 남성 중심 사회에서는 유효하지 않습니다.
능력의 소유자.
앉아서 일하는 생활 방식에 유능합니다. 여성이 지배하는 사회에서 유능합니다. 그들은 그 사회에서 우월합니다.
모바일 라이프스타일에서는 무능하다. 남성이 지배하는 사회에서는 무능하다. 이러한 사회에서는 부하 직원입니다.
예시.
관개용 강력한 펌프.
물을 구할 수 있는 환경에서는 효과적입니다.
물이 공급되지 않는 환경에서는 효과적이지 않습니다.
시설의 소유자.
물을 이용할 수 있는 사회에서 지배적입니다. 이러한 사회에서는 우월합니다.
특히 수자원이 존재하지 않는 사회에서는 전혀 우월하지 않습니다.
그런 사회에서는 우월하지 않습니다.

생명체는 스스로 존재하는 환경을 변화시킵니다.
생물은 다음을 처리해야 합니다.
생물이 가지고 있는 능력과 관심사. 새로운 활성화 또는 비활성화에 대한 완전한 준비.
예시.
인간이 석탄, 석유 및 기타 형태의 에너지를 대량으로 소비하는 것. 이로 인한 지구의 기후 온난화. 인간은 그 발생에 대한 조치를 미리 완료해야합니다.

(2022년 5월 첫 발간)

생명체의 역량.

생물의 생활 편의성 확보의 용이성.
물. 영양. 삶의 편안함. 생활의 용이성. 삶의 위험과 위협을 피하는 용이성. 보안의 용이성.
생물의 자기 보존 및 자기 번식의 용이성. 성적 생식의 경우. 이러한 조건의 실현에 더 유리한 조건을 가진 배우자. 그러한 배우자를 얻는 용이성.
#다산. 자손을 남기는 용이성. 유전적 자손. 문화적 자손.
#건강. 질병 예방 또는 치료의 용이성. 장수의 용이성.
#신체적, 정신적 능력. 힘의 힘. 기동성. 기동성. 포장 강도. 인성. 민첩성. 지속 가능성. 에너지 효율성.
##좋은 생리적 기초. 좋은 내부 기능. 좋은 근육, 뼈, 관절. 운동 능력.
##정신 능력. 신경계 능력. 지적 능력. 좋은 정서적 기반.
#삶의 여유를 긍정적으로 균형 있게 만드는 능력. 생활의 편리함을 스스로 창출하는 능력. 스스로 생성한 생활의 여유를 교환하고 판매하는 능력. 노동을 통해 생활의 여유를 획득하는 능력. 무노동을 통해 생활의 여유를 획득하는 능력. 소비를 통해 생활의 여유를 보존하는 능력.
#경쟁을 극복하고 생활의 편리함을 위해 투쟁하는 능력. 사회적으로 우월해질 수 있는 능력. 후천적으로 획득한 사회적 우월성을 유지하는 능력. 자신의 사회적 우월성을 후손에게 물려줄 수 있는 능력.

사회적 우월성.

다음으로 구성됩니다.
능력. 풍부한 기득권.

능력은 사회적 우월성을 실현하는 데 더 필수적입니다.
생물이 기득권을 잃었을 때 유능하면 기득권을 되찾고 사회적 우월성을 되찾을 수 있습니다.
생물이 무능하면 기득권을 잃고 나면 사회적 우월성을 회복할 수 없습니다.

(2022년 5월 초판 발행)

생물의 사회적 사고의 역사.

생물 자체의 본질에 의해 생성 된 자신의 사회 생활에서 근본적인 불편 함의 지속적인 발생.
그 내용은 다음과 같습니다.
다양한 내용의 생물의 원죄.
그것들을 어떻게든 극복하거나 '초월'하는 것.
그렇게함으로써 자신의 사회 생활에 대한 급진적 인 위로.
다음과 같은 내용입니다.
사회적 이상 실현.
이를 달성하기 위한 일련의 다양한 시행착오 과정. 그들의 연대기적 발생.
그 내용을 실시간으로 또는 회고적으로 기록.

생물의 정치적 사고의 역사.
생물의 사회적 사고.
사회 계층의 영역에 대한 그들의 적용.
연대기적 발생.
그 내용에 대한 실시간 또는 회고 기록.

생명체의 사회적 이상.
생명체가 자신의 원죄를 근본적으로 극복하고 초월하는 것.
생물이 자신의 사회 생활에서 근본적으로 편안하게 만드는 것.
그러한 실현을 가져 오기 위해 자신의 사회 생활에서 우선적으로 채택되어야하는 사상과 행동의 틀.

(2022 년 5 월에 처음 출판되었습니다.)

서유럽과 북미의 사회 사상.

서유럽과 북미의 근현대 사회 사상의 특징. 다음과 같습니다.

(1)
기체적 사고. 이 사상은 다음을 반영합니다. 모바일 라이프 스타일. 사회에서의 남성 우위.

01 개인주의. 자유주의. 도전 정신. 상사에 대한 개인의 자유와 독립성 보장. 상사에 대한 비판을 긍정적으로 수용.
구체적인 예. 영국과 프랑스의 사회계약론.

02 이성, 객관성, 논리 중시.
구체적인 예. 이성을 강조하는 독일과 프랑스의 철학.

03 경험적 과학 정신에 대한 강조.
구체적인 예. 개신교 정신을 바탕으로 한 산업 혁명과 과학의 발전.

(2)
인간을 다른 생명체와 구별. 인간을 다른 생명체보다 특별히 선택된 우월한 존재로 취급하는 것. 그러한 집착.
이 아이디어는 다음을 반영합니다.
모바일 라이프 스타일에서 가축 사육 및 도축의 일상 생활에서의 정상화.
그 결과.
매일 도축되는 가축. 가축을 인간과 가까운 생명체로 간주하는 것을 사회적으로 금지합니다.
구체적인 예. 구약성경의 창조 과정과 선거 개념. 그들에 대한 사회적 신념.

(3)
생물과 인간의 원죄 초월 추구. 생물과 인간의 원죄 초월에 대한 사회적 이상 실현. 그런 집착.
예. 높은 사람에 의한 낮은 사람에 대한 학대와 착취의 정상화. 부하 직원들 사이의 불만. 상사들 사이의 죄책감. 그들의 사회적 해결에 대

한 강한 열망.
구체적인 예. 프랑스 혁명. 사회주의. 민주주의.

(4)
가난하고 가혹한 주변 존재 조건의 결과 인 사회적 행동. 가상의 절대자로부터의 심리적 구출을위한 진지한 소원, 기도 및 사회적 경외심. 그러한 행위에 대한 집착.
구체적인 예. 한 분 하나님 아버지에 대한 기독교 신앙. 종교 개혁.
가장 높은 사회 계층을 자신의 절대자와 동일시하는 것.
구체적인 예. 프랑스, 독일, 영국의 절대 군주제.

(2022년 5월 첫 발행)

중국 사회 사상의 특징.

고대부터 현재까지 중국 사회 사상의 특징. 다음과 같습니다.

(1)
유동적 사고.
이 사상은 다음과 같은 내용을 반영합니다. 앉아서 생활하는 생활 방식. 사회에서의 여성 우위.

01 조화주의. 혼합주의. 전체주의. 주변 환경의 흐름에 따라 사는 것. 주변 환경의 흐름에 따라 살아가는 것. 주변 환경과의 일체감과 조화를 강조합니다. 친밀감과 배타성. 선례를 따르고 그것을 개선합니다.
구체적인 예. 도교.

02 관계와 친밀감 형성에 중점을 둡니다. 규제, 통제 및 질서에 대한 강조. 가장 높은 사회적 권위가 가장 낮은 사회적 권위에 대한 사회적 조종과 통제. 이것의 정신. 상급자에 대한 비판 금지. 상급자에 대한 하급자의 애정과 충성심. 상급자에 의한 하급자의 따뜻한 포용. 그러한 사회적 관계에 대한 강조. 사회 계층에 기반한 사회적 의식에 대한 강조.
구체적인 예. 유교.

(2)
생활의 편의를위한 투쟁에서 다른 세력보다 지속적으로 우위 또는 우

위를 확보하기 위해. 사회적 우위의 실현과 유지. 이를 달성하기 위한 전략과 지혜.
구체적인 예. 손자병법.

(2022년 5월 초판 발행)

생활 편의의 무료 제공. 상품의 무상 제공. 그러한 행동이 생물에 미치는 영향.

제품의 무료 제공.
다음과 같은 내용입니다.
생활 편의의 무상 제공.
다음과 같은 효과가 있습니다.
제품의 보급 및 확산의 용이성을 극대화합니다.
제품의 전파 및 생존의 용이성을 극대화합니다.
제품 제조업체에서 자신의 자손의 번식 및 생존 용이성을 극대화합니다.

(2022년 5월 최초 발표)

높은 수요, 생활의 편리함. 그 공급. 그러한 행동이 생명체에 미치는 영향.

높은 수요, 생활의 용이성.
시장에 대한 많은 공급.
그들에 대해받은 많은 양의 교환 가치.
그것들의 많은 축적.
그것은 다음과 같은 내용입니다.
교환 가능한 삶의 편의성의 대량 축적.
기득권의 대량 축적.
독립성 강화. 권력 기반 강화. 사회적 우월성의 실현.

(2022 년 5 월에 처음 출판되었습니다.)

사회에서 생활의 편의성을 축적하는 촉진자. 자본주의를 촉진하는 요인. 사회 현대화의 요인.

(1)
남성 지배 사회에서. 기체적 사고.
예. 서구 사회의 근대화.M.베버. "프로테스탄티즘의 윤리와 자본주의의 정신."

그들 자신의 사회가 담고있는 빈곤. 이에 대한 인식.
그러한 상태에서 벗어나기 위해. 이를 달성하기 위해 끊임없이 부지런히 노력하는 것. 그렇게 함으로써 풍요로움을 얻는 것. 이것을 깨닫는 것이 필요했습니다.
근면.
검소함.
개인주의. 자유주의. 독립. 자율성. 그들의, 감정적 인 모욕.
합리성, 객관성 및 과학.
논리.
미지의 탐험.
자기 확장.
도전 정신. 비판 정신.
감정 표현 부족.
약자와 강자에 대한 강조.
내세에서 편안하고 쉬운 삶을 살기를 원합니다.
이를 달성하기 위해 유일하신 절대자를 위해 이생에서 가능한 한 많은 공덕과 미덕을 쌓고 싶어합니다.
공덕의 축적. 그것은 우리의 노동에 대한 보상의 축적입니다.
이는 다음과 연결됩니다. 공로의 추구.
그러한 내용의 독특한 자본주의. 합리적 자본주의.

(2)
여성이 지배하는 사회의 경우. 유동적 사고.

예. 근현대 중국 화교의 정신.

그들 자신의 사회가 포괄하는 풍요로움. 이에 대한 인식.
근면.
검소함.
실용주의.
집단주의. 전체주의. 조화주의. 그들의, 정서적 방어력.
유연성. 유연성.
연결 및 관계의 확립에 중점을 둡니다. 연결 및 관계의 무한한 확장에 중점을 둡니다. 그들의 실현에 필요한 공감을 강조합니다.
권력 분배에서 고립성, 폐쇄성, 배타성을 강조합니다.
성공적인 선례를 따르고 축적하는 데 대한 끊임없는 열정과 고집.
감정적 표현. 비합리성. 직감. 영성주의. 열정.
공존과 공영에 대한 강조.

그들 자신의 생존. 자신의 더 큰 풍요로움.
이를 위한 투자 효과의 극대화. 이를 위해 투자 효과의 영속화.
이러한 목표를 실현하기 위해 수단과 방법을 가리지 않고 무엇이든 할 것입니다.
이러한 목표를 실현하기 위해 시간이나 노력을 아끼지 않습니다.
목표를 실현하기 위해 자신의 모든 시간과 노력을 서로에게 바칩니다.
이것이 바로 우리 자본주의의 내용입니다. 무엇이든 하는 자본주의.

(2022년 6월 초판 발행)

사회학의 전통적인 분석 개념에 대한 검토. M.Weber.

M.베버.
이데올로기 유형.

액체 및 생물 중심 아이디어를 기반으로 한 그들의 제안에 대한 나의

비판과 수정.
그들은 다음과 같습니다.

M.베버.
가치 자유.

사회 연구자는 사회 분석의 기초가 될 가치를 자유롭게 선택할 수 있습니다.
사회 연구자는 다음 사항에 대한 인식을 가져야 합니다.
어떤 가치에 근거하여 사회 분석을 하는가?
스스로에 대한 인식.

자유에 대한 지향에 기반합니다.
기체적 사고에만 심하게 편향되어 있다.
액체적 사고를 새로운 방식으로 다룰 필요가 있습니다.
액체적 사고의 경우.
다음과 같이 구성됩니다.
가치에 대한 애착. 가치에 대한 통합.
주변 사람들이 가진 가치와 조율 및 조화를 보장합니다.

가치의 자유.
결국은 다음과 같습니다.
기체적 사고에 포함된 가치에 대한 애착과 통합.
기체적 사고에 포함된 가치에 대한 복종.

M.베버.
관료주의.

권한의 명확한 분배.
관공서의 계층 구조 원칙.
문서주의의 원칙.
공적 및 사적 분리.
전문적인 행동 규칙과이를위한 전문 교육을 배울 필요성.
직업의 전문화에 대한 설명.

이 개념은 기체적 사고로 운영되는 사회의 조직과 그룹에만 유효합니

다.
액체적 사고로 운영되는 사회의 관료주의.
다음으로 구성됩니다.

아메바적 융합과 권한의 분리.
관료제에서 지역화된 폐쇄적 하위 그룹과 이들의 연결 네트워크가 동시에 형성되는 원칙.
문서 비밀의 원칙.
공공과 사적인 것의 융합.
직무 수행에 대한 선례를 배우고이를위한 일반 교육을 실시 할 필요성.
업무의 유연성, 유연성 및 통합의 원칙.

M.Weber.
카리스마적 지배. 합법적 지배. 전통적인 지배.

전통적인 지배.
오랜 전통, 가족 역사 또는 혈통에 기반한 지배 관계.
오랫동안 확립된 문화적 형태.
그들에 대한 경외심. 그들에 의해 정당화된 지배.
예시. 중세 유럽의 세습 귀족에 의한 지배.

카리스마적 지배.
우월한 개인이 소유한 초인적인 자질. 부하 직원의 자발적이고 기꺼이 복종. 그러한 지배 관계.
우월한 개인이 소유한 비범하고 타고난 자질. 카리스마. 그것이 가진 권위.
우월한 개인의 계시, 영웅적 행동, 리더십 자질.
부하 직원의 전적이고 개인적인 헌신과 신뢰.
그것에 기반한 지배.
예시. 예언자. 마법사. 영웅. 그들에 의한 사회적 지배.

합법적인 지배.
법 또는 기타 규칙에 의한 통치.
규칙에 대한 순종.
법령의 유효성에 대한 믿음.
합리적으로 만들어진 규칙에 근거한 객관적인 권위.
규칙에 근거한 통치.

카테고리로서 원소 감소 정도가 불완전합니다.
그들은 적절하게 있어야합니다

////
사회 계층 구조 준수.

위의 사회적 행위의 실행에서 다음 값에 중점을 둡니다.

// 전통적인 지배.
전통의 보존.
관성의 법칙에 대한 의존.
유전적, 동질성 및 순결. 문화적, 동질성 및 순결.
기득권 유지.

// 카리스마적 지배.
능력.
개성.
특이성.
캐릭터 강도.

// 합법적인 지배.
근거의 명확성.
합리성.
합리성. 객관성.

////

위의 세 가지 유형의 지배가 동시에 공존합니다.

서유럽 사회의 현대화.
그것은 남성 지배 사회, 이동 생활 방식, 기체 사상의 전통에 충실하게 기반을두고 있습니다. 그것은 전통적인 지배의 산물입니다.
유능한 개인에 의한 돌파구에 의존합니다. 카리스마적 지배의 산물입니다.
합법적인 지배의 산물일 뿐입니다.

M.Weber.

전통적인 행동. 감정적 행동. 목적의식적 이성적 행동. 가치 있는 이성적 행동.

//
전통적인 행동. 행동의 목적과 수단이 모두 습관적인 행동. 전통적인 관행과 관습에 기반한 행동.
개념을 형성 할 때 그는 자신의 부주의로 인해 두 가지 대조되는 내용을 실수로 혼동합니다.
서구 사회의 개인주의와 자유주의와 같은 전통적이고 기체적인 사고에 기반한 모바일 라이프스타일.
선례 추종, 선례 축적과 같은 액체적 사고에 기반한 여성 중심 사회의 정적인 라이프스타일.

혁신. 독창성. 선례 파괴.
기체적 사고의 사회에서는 전통입니다.
그것은 조금도 전통의 파괴가 아닙니다.

전통의 파괴.
그것은 다음과 같습니다.
액체적 사고에 의한 기체적 사고의 덮어쓰기.
액체적 사고를 기체적 사고로 덮어쓰는 것.

//
감정적 행동. 감정에 의해 행동의 목적과 수단이 결정되는 행동.
개념은 다음과 같습니다. 합리성 추구가 감정적 인 행동이 아니라는 주장.
생물학적 관점에서는 타당하지 않습니다.
합리성 추구. 그것은 본질적으로 기체적 사고의 구현을 추구하는 남성적 감정에 기반을두고 있습니다.
합리성은 일종의 감정입니다.
그는 이성을 감정과 분리된 것으로 생각했다. 그것은 내용의 오류입니다.

//
목적 합리적 행동. 합리적 목적을 합리적으로 추구하는 것.
가치 합리적 행동. 그들 자신이 감정적으로 믿는 가치의 실현. 그들의 객관화. 그들의 합리적 추구.

이러한 개념에는 다음이 포함됩니다. 비합리성에 대한 경멸과 편견.
생물학적 관점에서는 유효하지 않습니다.
적절하게 구성되어야합니다.
생활의 편의성을 향상시키는 행동. 이들은 모두 합리성에 관계없이 어떤 식 으로든 생명체에 대한 환경 적응력이 있습니다.
예시.
M. Weber와 같은 남성 중심 사회에서 액체적 사고의 현실에 대한 거부감 또는 무시.
이러한 감정은 비합리적이지만 남성이 자신의 정신 건강을 유지하는 데 필요합니다.

M.베버.
그의 생각에서 다음과 같은 경향이 지속됩니다.
(1)
사회적 행동을 생명체로서의 동기 부여 관점. 그러한 관점의 완전한 부재.
사회적 행동에 대한 생물학적 근거와 생물학적 동기.
여기에는 다음이 포함됩니다.
자기 보존. 자기 재생산. 자기 전파. 자기 영속. 그들의 실현. 생활의 편리함의 획득. 생활의 편리함의 실현. 생활의 편리함의 축적. 생활의 편리함의 직업.

(2)
내용면에서 기체적 사고에 대한 근본적인 편향. 액체적 사고에 대한 거부.
일반적으로 생물 사회와 특히 인간 사회에 대한 이해에서 내용의 왜곡과 시야의 협착을 유발합니다.
사고 내용의 적용 범위는 기체 사고의 사회로 제한됩니다. 그 생각의 내용은 결코 보편적 일 수 없습니다.

(2022년 6월 초판 발행)

사회학의 전통적인 분석 개념에 대한 검토. G.Simmel.

G.Simmel.
정신적 상호 작용.

생물학적 관점에서 다음과 같이 다시 작성할 수 있습니다.
신경계 상호 작용.

G.Simmel.
사회화의 형태.

인간이 사회로서 응집력있는 공동체 생활을 만들기 위해 서로 상호 작용하는 반복적이고 원칙적인 형태의 사회화.

생물학적 관점에서 보면 다음과 같이 다시 쓸 수 있습니다.
사회는 서로 상호 작용하는 신경 시스템의 네트워크로서. 그 세대의 형태.

사회화의 형태. G.Simmel의 제안 내용.
그들은 다음과 같습니다.
계층 적 관계. 투쟁과 경쟁. 모방. 노동 분업. 파벌의 형성. 대표자의 창조.
생물학적 맥락에서 그대로 효과적으로 사용할 수 있는 훌륭한 분석 콘텐츠입니다.

G.Simmel.
공식 사회학.

인간 사회에서 내용과 형식의 분리. 이러한 형태를 사회 분석에서 고유 한 우선 순위로 취급합니다. 형태에 대한 연구.
생물학적 관점에서 볼 때 내용은 다음과 같이 다시 작성할 수 있습니다.
신경계 네트워크와 사회에서 형태와 내용을 분리합니다. 이러한 형태를 사회적 분석에서 고유 한 우선 순위로 취급합니다. 그런 연구.
신경계와 사회의 네트워크의 내용. 그것은 정보입니다.

G.Simmel.

사회 변화. 사회 현대화.

//
G.Simmel.
균질 융합 상태에서 이질 통합 상태로.

생물학적 관점에서 적절합니다.
그것은 다음으로 구성됩니다.
각 생물체에서 더 높은 수준의 생활 편의성을 추구합니다.
그러한 행동이 가져 오는 사회적 분업의 발전.

액체적 사고의 관점에서는 부적절합니다.
액체 사고의 사회. 여성 지배의 사회.
이러한 사회는 사회 전체의 동질성, 적합성 및 조화를 보장하는 데 최우선 순위를 둡니다.
이러한 사회에서는 동질적 융합 상태가 최우선 순위이고 이질적 통합 상태가 최하위 순위입니다.
이러한 사회에서는 사회 전체의 동질적 통합이 우선적으로 확보됩니다. 이러한 사회는 그러한 사회의 범위 내에서 필요에 따라 사회적 분업을 상당한 수준으로 발전시킬 것입니다.
이러한 액체적 사고의 사회는 기체적 사고의 사회와 공존하면서 문제없이 계속 번성합니다.
//

//
G.Simmel.
유기적 인 운명 공동체에서 합리적인 자발적인 그룹으로.

기체적 사고의 관점에서만 적절합니다.
액체 사고의 관점에서는 부적절합니다.
액체 사고의 사회. 여성 우위의 사회.
이러한 사회에서 그룹 또는 사회 전체는 구성원이 통합되고 서로 조화롭게 움직이는 운명 공동체로 남아 있습니다.
이러한 사회에서는 전체의 조화를 최우선 과제로 삼고 합리성과 자발성이 그러한 사회의 한계 내에서 발휘됩니다.
이러한 액체적 사고의 사회는 기체적 사고의 사회와 공존하면서 문제없이 번영을 계속하고 있습니다.
//

(2022년 6월 초판 발행)

사회학의 전통적인 분석 개념에 대한 검토.
E.Durkheim.

//
E.Durkheim.
사회적 분업 이론. 동질성에 기반한 기계적 연대부터 이질성에 기반한 유기적 연대에 이르기까지.

생물학적 관점에서 적절합니다.
그것은 다음으로 구성됩니다.
각 생명체에서 더 높은 수준의 생활 편의성을 추구합니다.
그들의 행동이 가져오는 사회적 분업의 발전.

액체적 사고의 관점에서는 부적절합니다.
액체 사고의 사회. 여성 지배의 사회.
이러한 사회는 사회 전체의 동질성, 적합성 및 조화를 보장하는 데 최우선 순위를 둡니다.
이러한 사회에서는 동질적 융합 상태가 최우선 순위이고 이질적 통합 상태가 최하위 순위입니다.
이러한 사회에서는 사회 전체의 동질적 통합이 우선적으로 확보됩니다. 이러한 사회는 그러한 사회의 범위 내에서 필요에 따라 사회적 분업을 상당한 수준으로 발전시킬 것입니다.
이러한 액체적 사고의 사회는 기체적 사고의 사회와 공존하면서 문제없이 계속 번성합니다.
//

//
E. 뒤르켐.
집단 의식. 개인에 대한 사회의 외부화. 개인에 대한 사회의 외부 제약.

생물학적 관점에서 적절합니다.

그들은 다음과 같습니다.
생명체의 존재의 본질적인 복수.
생물의 핵심 본질은 자기 재생산과 자기 재생산입니다.
그 결과.
생물은 고립되어 존재하지 않습니다.
생물은 항상 하나 이상의 생명체가 존재합니다.
결과적으로.
생물 주변에는 항상 다른 생물이 있습니다.
한 생물의 존재는 주변의 다른 생명체에 의해 외부적으로 제약을 받습니다.
이러한 여러 생명체 간의 상호 작용 네트워크. 이것이 바로 생명체의 사회입니다.
결과적으로.
생물의 사회는 항상 생물 주위에 외부적으로 존재합니다.
생물의 존재는 생물의 사회에 의해 외부적으로 구속됩니다.

각 생물의 신경계 활동의 사회적 결합 조직 또는 사회적 집합체입니다. 그것은 집단 의식입니다.
//

//
E. 뒤르켐.
범죄의 개념. 행위는 사람들이 그것을 비난 할 때만 범죄가됩니다.

생물학적 관점에서는 부적절합니다.
다음과 같은 내용입니다.
생명체가 자신의 삶의 편안함을 떨어 뜨리는 행위.
생물의 삶을 어렵게 만드는 행위.
생명체의 본성상 범죄입니다.
스스로 범죄라고 부르지 않더라도 이미 처음부터 범죄입니다.
//

//
E. 뒤르켐:
자살의 개념. 사람들의 높은 자살률은 그들이 속한 집단의 낮은 응집력에 비례합니다.

생물학적 관점에서 보면 다음과 같은 내용입니다.

고독한 생물은 집단으로 행동하는 생물보다 고립될 가능성이 높다.
고독한 생물은 생계 확보에 있어서 집단적 생물보다 갇힐 가능성이 높다.
솔로주의자는 집단주의자보다 향후 생존 가능성에 대해 절망할 가능성이 더 높습니다.
결과.
솔로주의자는 집단주의자보다 자살할 가능성이 더 높습니다.
고독한 생명체. 예. 기체적 사고의 소유자. 정자. 수컷. 이동이 잦은 라이프스타일의 사람들. 남성 지배 사회의 사람들.
집단적으로 행동하는 생명체. 예. 액체적 사고의 소유자. 난자. 암컷. 앉아서 생활하는 사람들. 여성이 지배하는 사회의 사람들.
//

(2022년 6월 최초 공개.)

주변 환경과 동화되기를 거부하는 생명체와 인간. 가혹한 운명이 그들을 기다리고 있습니다.

주변 환경과의 동화를 거부하는 생명체들.
그들은 박해를 받고 주변에서 지워집니다.
배경.
생물은 오로지 자기 복제와 자기 번식으로만 살아갑니다.
생물은 본질적으로 자신과 상동하는 생물을 선호하며, 자신과 상동하는 생물을 자신과 상동하는 것으로 간주합니다.
생물은 자신과 다른 생물을 자신과 다른 생물로 간주하고 본질적으로 싫어합니다.
생물은 본질적으로 동질성을 선호합니다.
생물은 본질적으로 이질성을 싫어합니다.
생물은 본질적으로 자신과 동질적인 생물을 선호합니다.
생물은 본질적으로 자신과 동질화되기를 거부하는 생물을 싫어합니다.

인간의 경우.

예시.
유대인을 존재에서 지우려는 독일인의 박해와 시도. 나치즘.
그 근본 원인.
유대인들은 역사적으로 그리고 철저하게 주변 독일 인구에 동화되기를 거부했습니다.
유대인들은 오늘날까지도 주변 다른 민족에 동화되기를 지속적으로 거부하고 있습니다.

예시.
흑인과 황인에 대한 백인의 박해와 차별의 역사.
근본 원인.
흑인과 황인은 유전적으로 오늘날까지 다음과 같은 능력이 없습니다.
피부색이 주변 백인과 동화되지 않습니다.

예시.
러시아와 중국을 핍박하고 차별하려는 서방 국가들의 국제적 시도.
근본 원인.
러시아와 중국은 정적인 생활 방식, 유동적인 사고방식, 여성 우월주의로 운영됩니다.
서방 국가들은 이동하는 생활 방식, 기체적 사고, 남성 우위의 사고방식으로 운영됩니다.
러시아와 중국.
그들은 자신의 생활 방식과 이념으로 서방 국가에 동화되고 있습니다.
이는 식량 안보 환경 측면에서 미래에는 근본적으로 불가능할 것입니다.

결론.
인간의 경우.
주변 사람들과 동화를 계속 거부하는 개인.
그는 박해를 받고 주변 사람들로부터 지워집니다.
주변 사람들과 계속 동화를 거부하는 사람들.
그들은 주변 사람들에 의해 박해를 받고 지워집니다.

(2022년 6월 초판 발행)

사회의 현대화. 그 과정을 이해합니다.

사회의 발전 단계에 대한 이론.

(1)
남성 중심 사회. 서유럽의 경우. 액체 상태에서 기체 상태로 전환.
예: K.마르크스. 생산 모드의 개발 단계.
다음과 같은 여러 단계를 거칩니다.
//
아시아 생산 방식.
고대 생산 방식. --- 노예제.
봉건적 생산 방식. --- 봉건주의.
현대 부르주아 생산 방식. --- 자본주의.
//

위의 내용 중 한 가지 문제점을 지적하고 싶습니다.
그것은 다음과 같습니다.
액체적 사고에서 기체적 사고로의 역사적 발전. 기체적 사고의 보편화와 이에 수반된 액체적 사고의 소멸.
이러한 내용을 아무런 근거없이 전제로 가정합니다.
내용은 다음과 같다고 말하는 것이 정확합니다.
액체 사고와 기체 사고 사이의 평행 분업의 영속성.
그것은 다음과 같은 내용을 기반으로합니다.
성적으로 번식하는 생물에서.
생식 세포로서 난자와 정자의 병치의 영속성.
생명체로서 여성과 남성의 병치의 영속성.

(2)
여성이 지배하는 사회. 중국과 일본, 한국의 경우. 액체 상태와 기체 상태의 병치.
다음과 같은 여러 단계를 거칩니다.
//

기체적 사고의 사회에서 초기 참신한 아이디어의 발견과 발명.
기체적 사고의 사회에서 액체적 사고의 사회로 노하우의 모방과 전수.
액체적 사고의 사회에서 콘텐츠의 고품격화 실현.
액체 사고의 사회에서 콘텐츠의 최고 완성도를 실현합니다.
액체 사고의 사회에서 콘텐츠의 최종 완성도의 결과물.
//

공동체의 사회적 관행. 공동체 생활.

(1)
남성 중심 사회. 기체적 사고의 사회. 서유럽의 경우.
사회의 근대화와 함께 약화되거나 사라졌습니다.

(2)
여성이 지배하는 사회. 액체적 사고의 사회. 중국과 일본, 한국의 경우.
사회 근대화 전후에 강인하게 생존.

(2022년 6월 초판 발행)

사회 변화의 요인.

(1)
무기적 환경 변화.
강우량 감소. 육상 생물의 수분 가용성에 대한 새로운 글로벌 도전.
태양 활동의 변화. 지구 화산의 주요 분화. 기온의 상승과 하강. 생물을 위한 식량 안보에 대한 새로운 글로벌 도전.
지진, 태풍, 쓰나미. 전 세계적으로 생물을 위한 피난처 확보에 대한 새로운 어려움.

(2)
생물학적 환경 변화.

다음을 실현하려는 생물의 무한하고 강력한 충동이 존재합니다.
//
자신의 생활 편의성 향상.
그들 자신의 사회적 우월성 획득.

한 번 획득하고 축적된 자신의 생활 편의성. 기득권의 소유. 그들의 끈기와 영속성.
그들이 한때 획득하고 축적 한 사회적 우월성. 그들의 지속성과 영속성.

그들 자신의 생활 편의성 향상.
그들 자신의 사회적 우월성 획득.
실현의 용이성 부족에 대한 기존 사회에 대한 그들 자신의 불만.
기득권 소유자로부터 스스로 기득권을 박탈합니다.
기존 사회 상급자를 축출하는 그들 자신의 축출.
다음을 구현합니다.
자신의 생활 편의성을 더욱 향상시킵니다.
스스로 사회적 우월성을 더욱 획득합니다.
//

(2022년 6월에 처음 발표되었습니다.)

상급자에 의한 사회적 지배. 하층민의 그것에 대한 속박. 그들의 장단점.

상급자에 의한 자의적인 사회 통제. 절대주의.
상급자에 의한 개인적인 사회 통제. 독재.
그러한 상사에 대한 부하 직원의 제약 시행. 실현 가능성 보장. 그 필요성에 대한 주장.
예. 서구 국가의 민주주의.

그러한 주장에 대한 반대 및 찬성 주장.

유능한 상급자에 의한 자의적이고 개인적인 통치.

사회에서 낮은 계층의 생활 수준을 향상시킵니다.
사회적으로 용인될 수 있어야 합니다.
무능한 부하직원이 그러한 상급자에 대해 속박을 강요하는 행위.
사회에서 하위 계층의 삶의 질을 떨어뜨립니다.
사회적으로 금지되어야 합니다.

무능한 상사에 의한 자의적이고 개인적인 지배.
그것은 사회에서 낮은 사람들의 삶의 여유를 감소시킵니다.
사회적으로 금지되어야 합니다.

하급자가 상급자에게 속박을 강요하는 행위. 실현 가능성 보장. 성공에 대한 주장.
예. 서구 국가에서 의회 민주주의의 성공에 대한 사회적 주장.

실제로는 다음과 같은 내용입니다.
경쟁 상급자에 대한 다른 상급자의 제약 시행. 그 실현 가능성 보장.
그러한 사회의 부하들.
그들은 처음부터 모기장 밖에 남아 있습니다.
그들은 상사를 구속할 기회를 실제로 확보하지 못했습니다.
설령 한 상사를 구속한다고 해도 다른 상사가 그 상사를 대체하여 새로운 지배자가 될 것입니다.
이러한 사회에서 지배는 제한된 수의 상사들 사이에서 순환적으로 이루어집니다.
그러한 사회의 지배권은 상급자들 사이에서 주기적으로 점유됩니다.
그러한 사회의 지배. 그것은 실제로 하위 계급으로 내려 가지 않습니다.

(2022 년 6 월에 처음 출판되었습니다.)

살아있는 것과 사회적 금지.

살아있는 것에서.
그와 동질적인 사람들의 학살. 사회적 금지.

다른 생물을 죽이는 것. 다른 생물의 몸을 음식으로 사용하는 것. 다른 생물의 몸을 살아있는 자원으로 사용하는 것.
예시. 인간 불교는 다른 생물을 죽이는 것을 금지합니다.
다른 생명체. 그들은 자신과 마찬가지로 살아있는 생명체입니다. 그런 점에서 그들은 자신과 동질적입니다.

자신과 동질적입니다. 그들의 분류.

유전적 동족.
--
자신과 혈족. 부모, 자녀 및 손자. 형제자매.
혈연관계가 없는 사람은 혈연관계가 있는 사람보다 학살당할 가능성이 더 높습니다.
예시. 인간 사회.
의붓자식에 대한 괴롭힘과 살해.
--
자신과 비슷한 종류의 다른 생명체.
예시. 인간을 위한 가축. 포유류 동물과 가축.
이들을 죽이는 직업에 종사하는 사람들은 사회적 차별을 받아야 합니다.
예. 일본인이 쫓겨난 정착촌. 그 주민들은 소와 말의 정육점입니다. 그들은 사회적으로 차별을 받고 있습니다.

자신과 비슷한 종류의 다른 생명체.
일상적으로 도살하여 생계를 유지하는 것이 필수적 일 때.
자신의 정신 안정을 위해 행위의 정당화가 불가피한 경우.
이에 대한 조치.
-
다른 생명체와 자신의 동일성을 인정합니다. 그것의, 금지.
자신과 다른 생명체 사이의 동일성을 상기시키는 행위. 그들의, 기권.
자신과 다른 모든 생명체 사이의 구별. 자신을 다른 모든 생명체보다 우위에 두는 것.
-
예시.
인간의 모바일 라이프 스타일이있는 사회. 서구 국가. 중동 국가.
이러한 생활 방식에는 다음과 같은 관행의 유지가 필수적입니다.
매일 가축을 도살합니다. 그렇게함으로써 자신의 생계를 유지하기 위해.
이를 달성하기 위한 조치.
-

인간과 다른 생물의 동질성을 인정합니다. 사회적 금지.
인간을 일반적으로 생물에 포함시키는 것. 사회적 금지.
-
인간의 동질성을 다른 생물과 연관시키는 행위. 그들의 사회적 혐오감.
예시. 성 차이에 대한 인식, 성적 유인 및 성적 행위에 대한 표면적인 혐오감.
-
인간과 다른 모든 생명체를 날카롭게 구분하는 것. 인간을 다른 모든 생명체보다 우위에 두는 것.
예시. 유대교, 기독교, 이슬람교.

문화적 동질성. 같은 이데올로기를 믿는 신자들. 학살하기 위해. 동료 인간을 공격하는 것. 사회적으로 금지되어 있습니다.
문화적으로 이질적인 사람들은 문화적으로 동질적인 사람들보다 학살당할 가능성이 더 높습니다.
예시. 인간 사회.
종교적 이교도와 이단자를 자주 살해합니다.

생물학적 파리아의 학살. 여성 학살. 그들의 사회적 금지.
수컷은 암컷보다 도살에 더 취약합니다. 수컷은 생물학적으로 귀중하지 않습니다. 암컷은 생물학적으로 가치가 있습니다.

성적으로 번식하는 생물에서.
성행위에서.

유 전적으로 서로 너무 가까운 사람들과 공동 유전 적 자손을 생산하려는 시도. 사회적으로 금지되어 있습니다.
유전적으로 상동적인 사람 사이의 성관계 행위. 근친상간. 사회적으로 금지되어 있습니다.
하지만.
유전적 동족인 이성이 주변 타인에게 의도하지 않은 지속적인 성적 접근을 하는 행위. 상대방이 그 성적 유인에 의해 패배하는 것.
다음과 같은 내용을 초래합니다.
상대방의 의사에 반하는 근친상간 행위.
예시. 인간 사회에서 근친상간이 어느 정도 사회적으로 용인되는 경우.

호환되지 않는 사람과 공통 자손을 만들려는 시도. 유전적 금지. 문화적으로 금지되어 있습니다.
--
유전적으로 너무 다른 사람과 공동의 유전적 자손을 만들려는 시도. 유전적으로 너무 먼 사람과 공동의 유전적 자손을 만들려는 시도.
예시. 다른 유전적 특성을 가진 사람. 자신과 유 전적으로 호환되지 않습니다.
예. 인간 사회. 서로 다른 종족 간의 결혼은 사회적으로 권장되지 않습니다. 수간은 인간 사회에서 권장되지 않는다.
--
문화적으로 너무 이질적인 사람들과 공동의 유전적 자손을 만들려고 시도하는 경우. 문화적으로 너무 먼 사람과 공통의 유전적 자손을 만들려고 시도하는 경우.
예시. 언어나 관습이 다른 사람. 문화적으로 자신의 문화와 양립할 수 없는 경우.
예. 인간 사회. 다른 언어와 관습을 가진 다른 사람들 사이의 결혼. 그것은 삶에서 갈등과 어려움을 야기합니다. 사회적으로 권장하지 않습니다.

발정기가 정해지지 않은 생물의 경우.
예시. 인간.
--
발정기에 있지 않은 사람을 강제로 발정기에 들게 하려는 시도. 사회적으로 금지된 행위.
예시. 발정이 권장되지 않는 공식적이고 비즈니스와 같은 상황.
--
상대방이 성적 평정 상태에 있는 경우.
상대방 앞에서 갑자기 성행위 얘기를 꺼내는 행위. 상대방 앞에서 갑자기 성행위의 이미지, 동영상 또는 텍스트를 꺼내는 행위. 이러한 행위는 사회적으로 금지되어 있습니다.
--
발기 중인 사람을 강제로 성관계를 시도하는 행위. 이러한 행위 금지. 성관계 중에 갑자기 상대방에게 성적으로 차분한 주제를 제기하는 행위. 성관계 중 상대방에게 객관적이고 논리적인 주제를 갑자기 꺼내는 것을 금지합니다. 이러한 것들에 대한 사회적 금지.
--

액체적 사고에 의해 주도되는 사회에서 기체적 사고를 사회적 금기로 억압.
여성 중심 사회에서 남성적 사고를 사회적 금기로 억압하는 것. - 여성 중심 사회에서 남성적 사고를 사회적 금기로 억압.
예시. 인간 사회. 앉아서 생활하는 사회.
일본, 한국, 중국, 러시아에서. 개인주의. 자유주의. 내부 정보의 개방성. 상사에 대한 비판 허용. 이러한 사상에 대한 잦은 금지, 억압, 탄압.

기체적 사고에 의해 주도되는 사회에서 액체적 사고를 사회적 금기로 억압. 남성 중심 사회에서 여성적 사고를 사회적 금기로 억압.
예시. 인간 사회. 모바일 라이프스타일을 가진 사회.
서구 국가들에서. 전체주의. 조화주의. 이러한 아이디어에 대한 빈번한 금지, 억압 및 억압.
서구 국가에서. 여성 스스로 성적 매력, 낙태 및 영아 살해의 사용. 이에 대한 금지, 억압 및 억압의 빈번한 발생.

사회적 금지가 생명체에 미치는 영향.

긍정적인 효과.
생명체는 정신적 구석으로 내몰리지 않습니다. 생명체는 정신적으로 미쳐버리지 않는다.

나쁜 영향.
--
사회적 진실은 사회적 금기의 반대편에 존재한다.
예시. 인간 사회.
모바일 라이프스타일. 그 사회적 금기.
인간을 일반적으로 생물에 포함시키는 것. 사회적 금지.
사회적 진실.
인간은 사실 일반적으로 생물에 포함되어 있습니다. 인간은 사실 일반적으로 생물과 동질적입니다. 인간의 신경계는 실제로 일반적으로 생물의 신경계와 동질적입니다.
-
생명체가 사회적 금기 사항을 피하는 것을 관찰합니다.
결과. 생명체는 사회적 진리와 관련하여 영원히 도달할 수 없는 존재가 된다.
결과. 그 생명체의 심리적, 사회적 인식에서 영원히 잘못된 결과를 낳

을 것입니다.

예시. 인간 사회. 모바일 라이프스타일을 가진 사람들.
구체적인 예. 서구 국가. 중동 국가.
그들은 일상적으로 가축을 도살합니다.
그들은 영적 필요성에 따라 아무런 근거 없이 인간과 다른 생명체를 계속해서 날카롭게 구분합니다.
결과. 그들은 생물학, 심리학, 사회학에서 계속해서 잘못된 이론을 만들어내고 있습니다.
그러한 무능력의 영속성. 근본 원인으로서의 사회적 금기.

예. 인간 사회. 앉아서 생활하는 사람들.
구체적인 예. 중국. 러시아. 일본. 한국.
이들 대부분은 일상적으로 가축을 도축하지 않습니다.
대부분은 인간과 다른 생명체를 뚜렷하게 구분하지 않고도 할 수 있습니다.
다음과 같은 내용을 생산합니다.
생물학, 심리학 및 사회학 이론의 생성에서.
앉아서 생활하는 사람들.
이동 생활 방식을 가진 사람들에 비해 그들의 능력 우위.
영구적으로 보호된다는 것.

(2022년 7월 최초 발표)

생명체에서 민주주의의 기초.

갑의 횡포와 착취에 대한 을의 자기 방어 보장.
이를 달성하기 위한 효과적인 전략. 연구와 실행.
생명체 사회에서 민주주의의 기초를 형성합니다.

(2022년 7월에 처음 출판되었습니다.)

혈연 관계. 부모와 자식 관계. 생명체에 대한 근본적인 중요성.

생명체에서 혈연 관계와 부모-자식 관계.

혈연 관계.
유전적 공통성과 동질성.
유전적 선천성과 후천성. 선조로서의 조상과 부모. 후손으로서의 자손. 그들의 사슬. 그들의 확산.

부모와 자식 관계.

부모.
유전적 전임자.
유전자 복제를 수행하는 사람. 결과적으로 새로운 복제 생물을 생산하는 사람.
무성 생식. 전체 클론의 생성.
성적 생식. 반쪽짜리 클론의 생성.

양육자.
생존에 필요한 산소, 물, 영양소. 생존에 필요한 보살핌. 그들을주는 사람.
생존을 위한 선례. 그 내용을 전달하고 가르치는 사람.
문화적 선조.

아이들.
유전적 후손.
부모에 의한 유전적 번식. 그 결과로 탄생한 새로운 생명체.

양육자.
생존에 필요한 산소, 물, 영양소. 생존에 필요한 보살핌. 그것을받는 사람들.
생존을 위한 선례. 그 내용을 가르치는 사람들.

문화적 후원자.

유전자 복제 중 복제 오류에 따른 유전자 돌연변이.
미지의 영역에 대한 모험과 현장에서의 시행착오. 문화적 발명과 이를 바탕으로 한 발견.
그들이 가져다주는 참신함, 혁신, 독창성. 최초의 보유자.
유전적 선조. 문화적 선조.

성적 생식의 경우. 성적 분화가 이분법적인 경우.
부모는 다음과 같이 분류됩니다.
아버지. 남성 부모. 정자 보유자. 비보유자. 확장자. 자기 폐기. 자기 확장성. 미지의 영역으로의 모험. 공격적인 도전. 그러한 정신의 전달자. 기체적인 행동 방식의 전달자. 모바일 라이프 스타일 스타일의 라이프 리더. 그러한 행동 방식의 속성으로서의 아버지. 그 소유자.
어머니. 여성 부모. 난자의 소유자. 소중한. 힘의 보존자. 자기 보존. 자기 중심성. 알려진 안전한 영역에 머무름. 퇴행적 선례. 그러한 정신의 전달자. 액체 행동 모드의 송신기. 앉아있는 생활 방식에서 삶의 지도자. 그러한 행동 방식의 속성으로서의 모성. 그 소유자.

자연 육성에 대한 관점.
부모는 다음과 같이 분류됩니다.
생존에 필요한 산소, 물 및 영양소. 양육의 행위.
그들을 줄 때. 자녀가 자기 개발 중에 필요할 때. 예. 포유류의 우유. 파충류, 양서류, 곤충 및 물고기의 알.
당신이 그들을주지 않는다면. 아이가 자기 성장 중에 필요하지 않은 경우.

생존에 필요한 보살핌. 양육 행위.
당신이 그들을 주면. 아이가 완전히 발달하는 데 오랜 시간이 걸리는 경우. 예시. 포유류.
당신이 그들을주지 않는다면. 아이가 충분히 성장하는 데 단기간이 걸리는 경우. 예. 파충류.

그들이 생존하는 데 도움이되는 선례. 그러한 행동 방식.
그 내용이 전달되고 가르치는 경우. 유전적 전달. 문화적 전승.
문화적 전승이 필요한 경우.
자녀가 사전에 유전적으로 충분한 내용을 전달받지 못한 경우. 예시.

인간.
내용이 전달되지 않고 가르치지 않는 경우. 유전적 전달. 문화적 전달.
문화적 전승이 필요하지 않은 경우.
아동이 사전에 유전적으로 적절하게 내용을 전달받은 경우. 예시. 바다거북.

(2022년 5월 최초 공개)

혈연 관계. 생명체 사회의 중심입니다.

사회학에서는 생물 사회에서 친족 관계의 본질적인 중요성에 더 많은 관심을 기울일 필요가 있습니다.

친족 관계는 유전 적 공통성과 유전 적 정체성에 기초한 생물의 사회적 유대감에 관한 것입니다. 혈연은 생명체 간의 사회적 관계의 기초입니다.

친족 관계는 유전자의 세대 간 전달. 그들의 자동 영속성.

혈연관계는 생명체 사회의 중심에 있습니다. 혈연관계는 생명체 사회에서 가장 중요합니다.

혈연 관계 내의 지배자가 그 사회의 진정한 지배자입니다. 자녀 양육을 주도하는 존재입니다. 혈족 간의 가계 재정 관리 권한을 장악하고 가정 안팎의 돈의 흐름을 통제하는 존재. 예시. 일본인의 어머니 또는 할머니.
혈연 관계를 제외한 기업 기관의 지배자는 사회에서 가장 지배적인 사람이 아닙니다. 예. 정부 대표. 대기업의 대표.

혈연 관계를 통제하는 사람이 사회를 통제합니다.

혈액형 및 혈액 네트워크 분석. 그들은 사회적 분석에서 가장 중요합니다.

파트너와의 유전 적 공통성의 심리적 효과. 그들은 다음과 같습니다. 편안함. 친숙 함. 상호 도움의 정신의 발전. 심리적 유대와 유대감의 발달. 자신의 진정한 감정을 숨기지 않고 표현할 수 있는 능력. 공통의 이해에 쉽게 도달할 수 있습니다.

친족 관계의 생성과 유지는 유전자의 재생산과 생식 행위와 분리할 수 없습니다. 그것은 생물의 기초입니다.

돌연변이. 유전자 복제의 오류로 구성됩니다. 유전자의 세대 간 전달에서 참신함과 독창성의 표현과 전달 내용의 영속성이 사라집니다. 자손의 유전적 특성의 급진적 혁신. 부모와 자녀 사이의 유전 적 단절의 발생.

혈액 친척. 그것은 부모와 자녀의 존재입니다. 아버지. 어머니. 형제 자매. 아들과 딸. 할아버지. 할머니. 친척은 부모와 자녀 이외의 혈족을 말합니다.
혈족 간의 사회적 관계. 여기에는 다음이 포함됩니다. 이전 세대의 혈족에 의한 다음 세대의 혈족의 양육. 이전 세대의 혈족이 다음 세대의 혈족을 지배하는 것. 이전 세대의 혈족이 다음 세대의 혈족을 지배하는 것. 이전 세대의 친척이 이전 세대의 친척을 돌보는 행위. 이전 세대의 혈족이 다음 세대의 혈족에 대해 이전 세대의 혈족이 다음 세대의 혈족에 대해 해당 문제에 대해 강압하는 행위.

배우자. 성적 생식의 이성 파트너의 존재입니다. 성적 생식에서 자손의 유전자를 공동으로 보유한 사람.
배우자 대 배우자. 다음과 같은 관계입니다. 두 명의 낯선 사람이 낭만적 인 감정과 유전 적 자손을 공유하는 공통 관심사로 결합 된 관계. 인척은 배우자 측의 혈족입니다.

생물이 유전적 자손을 생산할 수 있는 조건입니다. 여기에는 다음이 포함됩니다. 이성과의 호환성. 이성에 대한 높은 수준의 매력.
(1)
수컷의 경우. 높은 수입 능력. 체력. 문제 해결을위한 지능. 다른 사람을 지배하는 능력. 건강. 여성에 대한 세심한 배려와 이용 능력.
(2)
여성용. 좋은 외모와 스타일. 다른 사람의 관심을 끌고 장면의 중심에서 화려한 꽃으로 남을 수있는 높은 능력. 우상으로서의 높은 능력. 다른 사람을 지배하는 높은 능력. 건강.

혈액 관계는 앉아있는 그룹 및 앉아있는 네트워크와 유사합니다. 여기에는 다음이 포함됩니다. 강력한 유지 보수, 폐쇄 및 배타성의 존재. 생물에서 기득권의 세대 간 전달 및 세대 간 유지의 기초. 생물에서 사회의 권력 구조의 변화에 대한 저항의 기초.

친족 관계에는 강력한 친족 관계와 무력한 친족 관계의 두 가지 유형이 있습니다.
(1)
강력한 친족 관계. 다음과 같이 구성됩니다. 유능하고 우수한 유전자의 세대 간 전달. 그들의 자동 영속성.
(2)
비효율적 인 친족 관계. 무능하고 열등한 유전자의 세대 간 전달로 구성됩니다. 그들의 자동 영속성.

혈액과 가족의 관계. 가족은 함께 살고 공동으로 사는 혈족과 배우자입니다.
혈족과 가구의 관계. 가구는 함께 거주하며 생계를 같이하는 혈족과 배우자로 구성됩니다.

(2021년 12월 최초 발표)

부모와 자녀. 그들의 분류.

부모와 자녀는 다음과 같이 분류됩니다.

1.

(1-1) 부모 자신. 진정한 부모.
(1-2) 부모 대리인. 부모를 대신하는 대리인. 임시 부모.

(2-1) 자녀 자체. 진정한 자녀.
(2-2) 자녀 대신. 자녀의 대용품. 임시 자식.

2.

(1) 예정된 부모. 혈연에 의한 부모. 친부모.

(2) 양부모.
(2-1) 양육 부모. 위탁 부모. 입양 양부모. 혈부모와 비혈부모 모두 포함.
(2-2) 보호 부모. 돕는 부모. 보호 부모. 혈연 및 비혈연 부모 모두.
(2-A) 비혈연 친척. 마스터. 보스. 사령관.

(1) 선천적 자녀. 부모와 혈연으로 연결된 자녀.

(2) 후천적 자녀. 부모의 경우 혈연 및 비혈연 자녀를 모두 포함합니다.
(2-1) 양육의 주체. 양육의 대상. 입양된 위탁 아동. 혈연 및 비혈연 아동 모두.
(2-2) 보호 대상. 도움의 대상. 보호의 대상. 혈연 및 비혈연 아동 모두.
(2-A) 비혈연 친척. 추종자. 견습생.

선천성, 후천성 및 교차 성별.

선천적 아버지. 후천적 아버지.
선천적 어머니. 후천적 어머니.

후천적 성.
후천적 아버지. 대체 아버지. 예. 모바일 라이프 스타일 사회에서 하나님 아버지.
획득 한 어머니. 어머니 대용품. 예. 앉아서 생활하는 사회에서 지구 어머니 하나님.

3.

성별과 교차 된 부모의 본성.

부계 아버지. 모성 아버지.
친부 어머니. 모친.

부성. 남성적, 부모적 측면의 내용입니다. 생리적, 심리적, 사회적 측

면.
모성. 여성성의 부모적 측면으로 구성됩니다. 생리적, 심리적, 사회적 측면.

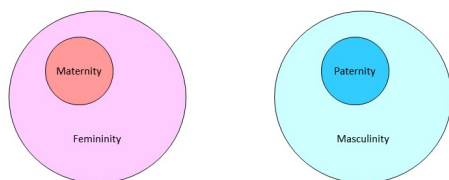



Figure. Relationship between motherhood/fatherhood and femininity/masculinity

부성. 아버지의 강력한 힘으로 구성됩니다. 부성의 강한 사회적 영향력.
모성주의. 다음으로 구성됩니다. 어머니의 힘이 강합니다. 모성의 강한 사회적 영향력.

아버지의 권위가 강한 사회. 아버지의 힘이 강한 사회. 아버지의 영향력이 강한 사회.
모성주의 사회. 어머니의 힘이 강한 사회. 어머니의 영향력이 강한 사회.

앉아서 생활하는 생활 방식 중심 사회. 예. 동아시아. 러시아. 사회는 모계 어머니를 중심으로 운영됩니다.
모성 어머니. 앉아있는 그룹의 사회에서 어머니 또는 어머니 인물. 그녀는 순전히 여성적인 정신입니다. 그녀는 여성성의 원천입니다. 모성 어머니는 그녀의 사회의 통치자입니다. 모계 어머니는 그 사회의 유능하고 영향력 있고 강력한 사람입니다. 그녀는 자신의 사회를 여성이 지배하는 사회로 만들고 구성합니다. 모성 권위의 사회. 조화로운 사회. 페미니즘의 유토피아입니다.
모성적 아버지. 앉아있는 집단 사회의 아버지 또는 아버지 인물. 그는 정신적으로 여성화되어 있습니다. 그는 사회의 부하입니다. 그는 사회에서 무능하고 쓸모없고 귀찮은 사람입니다.

모바일 라이프 스타일 중심 사회. 예. 서구 국가. 사회는 부친을 중심으로 운영됩니다.
부계 아버지. 모바일 라이프 스타일 사회에서 아버지 또는 아버지 인물. 그는 순전히 남성적인 정신입니다. 그는 남성성의 원천입니다. 부계 아버지는 그의 사회의 통치자입니다. 부계 아버지는 그 사회의 유능하고 영향력 있고 강력한 사람입니다. 그는 자신의 사회를 남성 지배 사회로 만들고 구성합니다. 가부장적인 사회. 조화롭지 않은 사회. 남성주의의 유토피아입니다.
부성애적 어머니. 모바일 라이프 스타일을 가진 사회에서 어머니 또는 어머니 인물. 그녀는 정신적으로 남성화되어 있습니다. 그녀는 사회의 부하입니다. 그녀는 그녀의 사회에서 무능하고 쓸모없는 성가신 사람입니다.

4.

부모와 자녀의 기능.

부모의 기능.
자녀를 보호합니다. 자녀를 돌보는 것. 자녀가 독립적으로 성장할 수 있도록 돕는 것. 자녀를 재정적, 심리적, 사회적으로 지원하는 것. 평생 동안 자녀에 대한 정신적 통제력을 유지하는 것. 자녀에게 명령하기. 자녀의 정신에 평생 영향을 미치기 위해. 자녀가 대를 이어 생을 마감할 수 있을 만큼 충분히 성장했는지 확인하는 것.

자녀가 수행하는 기능.
부모를 위한 다음 세대가 되는 것. 부모가 쓰다듬어주는 대상이 되는 것. 부모에게 의존하는 존재. 그렇게 함으로써 부모의 쉼터에 대한 욕구를 충족시키기 위해. 부모에게 충성하기 위해. 독립을 이루기 위해. 부모의 꿈과 이상을 이루기 위해. 안전하게 생존하기 위해. 부모의 지원에 대한 감사의 빚을 갚기 위해. 노년기에 부모님을 돌보는 것.

어른과 아이. 부모와 자녀. 이 둘을 구분해야 합니다.

성인. 나이가 많은 사람. 신체적으로 성숙함. 책임을 질 수 있습니다. 올바른 결정을 내릴 수 있습니다. 재정적으로 독립적입니다.
부모. 자녀를 출산하고 양육할 수 있어야 합니다. 자녀를 보호할 수 있는 능력.

성인, 부모, 자녀의 자질은 다음과 같이 곱할 수 있습니다.

성인다운 성인. 어른 같은 아이. 아이 같은 어른. 아이 같은 아이.
성인과 같은 부모. 어른 같은 아이. 아이 같은 부모. 아이 같은 아이.
부모 같은 부모. 부모의 자녀. 아이 같은 부모. 아이 같은 아이.
부모의 성인. 부모의 자녀. 아이 같은 어른. 아이 같은 아이.

성인과 부모의 차이점은 무엇인가요?
성인. 독립적입니다. 특별히 도움이나 보호가 필요하지 않습니다.
부모. 다른 사람을 낳고, 돕고, 보호합니다. 이러한 일을 할 수 있습니다.

어린이의 자질은 무엇인가요?
아이. 독립적이지 않습니다. 양육, 도움, 보호가 필요합니다.

5.

부모는 다음과 같이 분류할 수 있습니다.

(1-1) 자비로운 부모. 친절한 부모. 자비로운 아버지. 자비로운 어머니.
(1-2) 엄격한 부모. 자녀를 처벌하는 부모. 자녀를 학대하는 부모. 엄격한 아버지. 악마 아버지. 엄격한 어머니. 악마 어머니.

(2-1) 자녀에게 깊은 관심을 갖는 부모. 자녀에 대한 깊은 애정을 가진 부모. 아이와 항상 함께 있는 부모.
(2-2) 자녀에게 무관심한 부모. 자녀에게 동정심이 없는 부모. 자녀를 소홀히 하는 부모.

(3-1) 자녀의 이익을 위해 자신의 삶을 헌신하는 부모. 자녀에게 헌신적인 부모.
(3-2) 자신의 이익을 위해 자녀를 이용하는 부모.
(3-3) 자녀의 이익보다 자신의 이익을 우선시하는 부모.

자녀는 다음과 같이 분류할 수 있습니다.

(1-1) 자비로운 아이. 친절한 아이.
(1-2) 가혹한 아이. 부모를 학대하는 아동.

(2-1) 깊은 관심을 가진 아이. 부모에 대한 깊은 애정을 가진 아이들. 부모에게 애착이 있는 아이.
(2-2) 부모에게 무관심한 어린이. 부모에게 동정심이 없는 자녀. 부모를 소홀히 하는 자녀.

(3-1) 부모의 이익을 위해 자신의 삶을 헌신하는 자녀. 부모에게 헌신하는 자녀.
(3-2) 자신의 이익을 위해 부모를 이용하는 자녀.
(3-3) 부모의 이익보다 자신의 이익을 우선시하는 자녀.

(2020년 11월 최초 공개)

모성 및 부성. 모성 및 부성 권리.

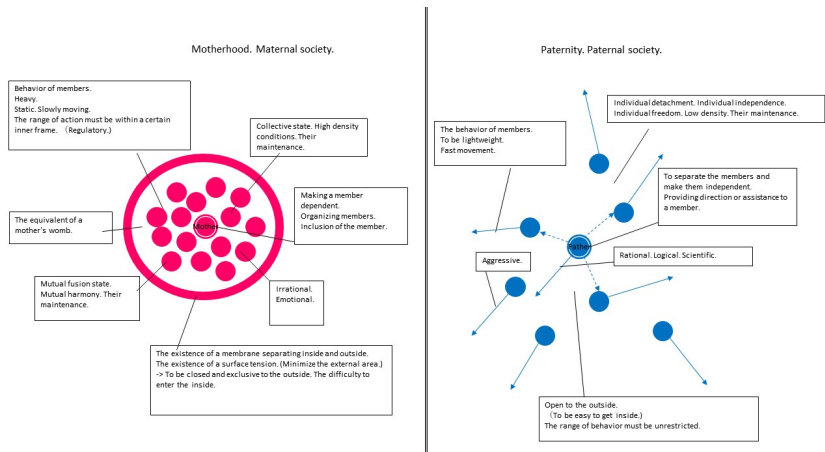
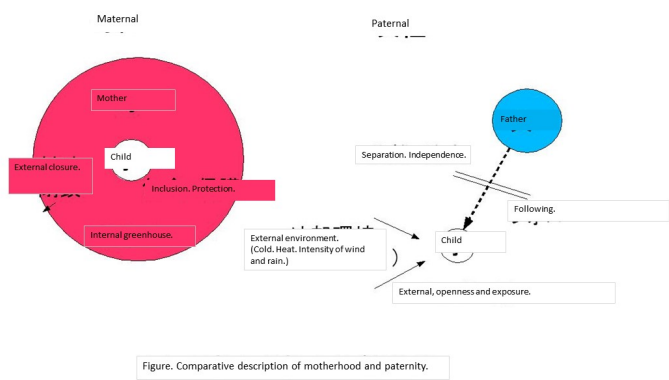
모성 본능. 모성 본능. 그것은 아이의 정신의 액화를 촉진합니다. 그것은 아이의 정신의 정체를 촉진합니다.
부성 본능. 아버지의 본능. 그것은 아이의 정신의 기화를 촉진합니다. 그것은 아이의 정신의 이동을 촉진합니다.

앉아있는 생활 방식 중심의 사회에서 모성은 평생 동안 아이를 지배합니다. 그런 사회에서는 부성애가 무시됩니다.
이동이 많은 라이프스타일 중심 사회에서는 부성이 아이의 일생을 지배합니다. 그런 사회에서는 모성이 무시됩니다.

모성애는 자녀를 부모의 품에 안아 보호하고 자녀가 경제적 자립을 위한 기술을 개발할 수 있도록 하는 부모의 방식입니다.
부성애는 자녀를 부모로부터 정신적, 정서적으로 분리한 다음 외부에서 후속 조치와 지원을 제공하여 자녀가 성공적으로 스스로를 지킬 수 있도록 합니다.

모성주의는 아이를 '닫힌' 세계에 놓습니다. 그것은 자궁 속의 아이와 동일합니다. 모성은 아이를 대인 관계에 애착을 갖고 다른 사람에게 의존하게 만드는 동시에 아이의 경제적 독립을 위해 노력하는 본성입니다.
부성은 아이를 '외부에 개방된' 세상에 두려고 노력합니다. 부성애는

자녀가 대인관계에서 분리되고 독립적이 되도록 장려합니다.

Figure. Comparative description of motherhood and paternity.

이 경우 자녀의 역할은 반드시 실제 자녀가 아니라 학교 또는 직장의 부하 직원이 맡는 등 다양한 변형이 있습니다. 모성 및 부성 역할은 혈연 가족에 국한되지 않고 학교, 직장 및 기타 환경에서 광범위하게 존재합니다.
저자는 다음의 간단한 표에 이 둘의 차이점을 요약했습니다.

번호	모성	부계
일반	[조화 지향적] 자녀가 다른 사람들과 단결하고 조화롭게 살도록 격려합니다.	[독립 지향적] 자녀가 다른 사람과 분리되어 독립적으로 살도록 격려합니다.
1	[내부적으로 폐쇄 지향	[외부 개방 지향적.]

	적.]	
1-1	[포용. 포용. 포옹.] 엄마 자신의 내부(자궁)에 해당하는 내부 공간에서 아이를 온몸으로 감싸고 포용하는 형태로 아이를 보호하려는 시도. (자궁 생각.)	[절개] 아이를 가두는 닫힌 내부 공간을 뚫고 아이를 외부 공간에 배치하려는 시도.
1-2	[폐쇄성, 배타성, 내/외부 구분] 외부 세계와 차단된 공간을 만들어 엄마 자신과 아이로만 구성된 공간을 만드는 것. 아이들이 있는 공간의 내부 = '엄마의 자궁 안'은 외부와 극명하게 분리되어 있으며, 외부로부터의 접근은 차단되어 있습니다.	[개방성. 내부/외부 비구분]. 아이를 외부에 개방되어 있고 외부에서 접근할 수 있는 공간에 배치합니다. 아이에게 외부 세계로 향하는 문을 열어줍니다. 아이가 있는 공간을 외부와 직접 연결된 것으로 간주하고 구분하지 않습니다.
1-3	[내부 은폐, 내부 보호] 아이를 엄마 자신 안에 가둔 상태로 보호하고, 위축되어 밖으로 나가기 싫어하는 아이를 그대로 안에 머물게 하는 것. 내부 사정을 외부에 비밀로 유지하려는 시도.	[외부 노출, 개방] 불안해하고 밖에 나가기를 꺼려하는 아동을 강제로 밖으로 데리고 나가 야외에 노출시키는 행위. 외부 환경에 직접 노출시켜 공개하려고 시도하는 행위.
1-4	[기후 일정성. 온실. 온화함] 아이를 온화한 환경 = 엄마의 자궁에 해당하는 '온실'로, 온도가 일정하고 체온에 가까운, 적당한 정도의 편안한 '미지근한' 온도 조건에 두려고 시도하는 경우.	[기후 변화. 심각도] 아이를 단맛이 없는 "가혹한" 환경에 두는 것으로, 아이가 외부 기후 변화, 바람과 비에 직접 노출되어 극도로 덥거나 추워질 수 있습니다.
1-5	[안전 구역에 머물기] 아이가 있는 안전한(내부) 구역에서 벗어나지	[모험, 탐험] 아동을 모험/탐험(지적 탐험 포함)을 통해 무엇이 기

	않도록 합니다. 어린이가 위험에 처하지 않도록 주의합니다.	다리고 있는지 모르는 외부의 미지의 영역(위험한 영역 포함)으로 데려가려고 시도하는 것.
2	[연결 지향적. 애착 지향적.]	[단절 지향적. 분리 지향적.]
2-1	[연결.] 아이와 서로 밀접하게 연결하려고 시도합니다.	[단절.] 아이를 피하는 것. 아이를 자신과 분리하고 일정한 거리를 유지하려고 노력합니다. 아이와 엄마 사이에 끼어들어 둘 사이의 관계를 단절시키는 것.
2-2	아이와 하나가 되는 것. [밀착, 일체 융합] 아이와 하나가 되는 것. 아이와 서로에게 애착을 갖고 밀착하는 것을 선호하며, 상호 일체감과 융합감을 중요시합니다.	[분리] 아이와 관련하여 서로 분리되고 분리되려고 노력합니다. 아이에게 자신의 고유한 세계를 소중히 여기도록 가르칩니다.
2-3	[지속적인 의존.] 자녀가 부모를 영원히 그리워하고 의존하게 만들려고 노력합니다.	[기피.] 아이를 아버지로부터 밀어내어 아버지와 떨어져 혼자서 자신을 지킬 수 있도록합니다. 아이가 스스로 자신의 몸과 마음을 보호하는 법을 배우게합니다.
2-4	[지원. 보살핌.] 아동의 개인적인 필요에 대한 실질적인 지원과 보살핌을 제공합니다.	[자기 돌봄 촉진] 자녀가 스스로 자신을 돌볼 수 있도록 자녀의 자기 돌봄을 촉진합니다. 멀리서 아이를 지켜봅니다.
3	[동일 방향.]	[차등적 방향.]
3-1	[평등 지향] 아동 간에 격차가 생기지 않도록 동등하게 대하려고 노	[차별화] 아동별로 뛰어나거나 불리한 영역을 파악하여 설정하고,

	력합니다. 아동별로 차이를 둘 때는 좋아하는 것과 싫어하는 것에 따라 각 아동의 대우에 차별을 둔다.	영역의 차이에 따라 아동별 처우에 차별화를 둔다.
3-2	[비경쟁. 균등화] 원아들 간에 경쟁을 시키지 않고 함께 어울리게 함으로써 원아들 간의 심리적 통일성과 동질성을 확보한다(능력의 균등화).	[자유경쟁, 개별화] 아이들이 서로 자유롭게 경쟁할 수 있도록 하고 아이들 간의 능력 차이를 용인하는 것입니다. 아이들이 서로 다른 개성과 능력을 가지고 있음을 인정하도록 유도합니다.

생명체는 모성이나 부성 중 하나만 가지고 있는 것이 아니라 모성과 부성을 모두 가지고 있습니다. 그 비율은 암컷이 더 모성적이고 수컷이 더 부성적입니다.
어떤 생물이 모성인지 부성인지는 성별, 나이 또는 부모와 자식 관계와 반드시 관련이 있는 것은 아닙니다. 즉, 어떤 생물이 암컷(수컷)이라고 해서 반드시 모성(부성)이거나 나이가 많다고 해서 부성(어미)이거나 부모(자식)라고 해서 모성/부성(자식)이 아닌 것은 아니라는 뜻입니다.
예시. 인간의 경우.
일본과 같은 습한 기업이나 정치 파벌에서는 남성 상사나 주인이 부하나 부하에게 포용적이고 모성적인 태도를 취하며 함께 하는 것을 중요시하는 경우가 많습니다.
경우에 따라서는 자녀 역할을 맡아야 할 여중생이나 여고생과 같이 상대적으로 어린 사람이 모성애를 가지고 가족을 이끌며, 항상 딸처럼 느껴지는 의존적이고 신뢰할 수 없는 어머니를 대신하기도 합니다.
일본처럼 모성애가 우세하고 아버지의 역할이 부족한 사회에서는 자녀와 아버지의 관여가 거의 없습니다. 모성을 담당하는 어머니가 부성애를 수행하지 않거나 수행할 수 없는 아버지를 대신해 어느 정도 부성애를 대신하는 역할을 하는 측면도 있습니다. (예. 아이를 세상 밖으로 데리고 나가거나 아이를 꾸짖는 것).

[참고 문헌].
가와이 하야오, 일본 모성 사회의 병리, 1976, 주오코론샤.

마츠모토 시게루, 부성 종교, 모성 종교, 1987, 도쿄 대학 출판부.

(2003년 5월~2005년 11월 초판 발행)

모성과 부성, 그리고 여성성과 남성성과의 관계.

모성과 부성은 각각 자녀를 둔 부모로서 여성과 남성의 측면을 나타냅니다.
이러한 점에서 모성과 부성은 각각 부모로서 여성성과 남성성의 일부 또는 측면으로 볼 수 있습니다. 모성은 여성성에 해당하고 부성은 남성성에 해당합니다.
모성과 부성은 각각 여성성과 남성성의 일부이자 소포입니다. (아래 그림 참조)

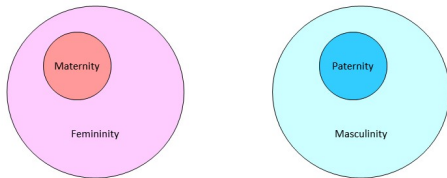



Figure. Relationship between motherhood/fatherhood and femininity/masculinity

자녀가 있는 여성은 모성을, 자녀가 있는 남성은 부성을 나타냅니다.
여성과 남성은 각각 다음과 같은 측면을 가진 개체가 됩니다.
(1) 보호자라는 측면. 무력한 아이에게 의존하는 존재. 아이를 보호하기에 충분한 힘을 가진 존재.
(2) 멘토이자 교육자로서의 측면. 아무것도 모르는 아이에게 생존에 필요한 유용한 노하우를 가르쳐주는 존재.

(3) 통제자로서의 측면. 이기적인 아이를 통제하고 조절하여 시키는 대로 하도록 만드는 존재.
위에서 설명한 대로 아이를 키우는 데 필요한 성숙한 어른이 되면. 그들은 각각 어머니와 아버지가 될 것입니다.

그들 중 일부는 어머니 같은 남성과 아버지 같은 여성으로 간주됩니다.
그러한 경우 우선 기초 또는 출발점으로 그러한 남성은 여성 유형이고 그러한 여성은 남성 유형입니다.
따라서 부모의 측면을 제거하면 각각 모성 및 부성입니다.
또한 이러한 남성과 여성은 전체 남성과 여성 중에서 성 정체성 장애를 가진 소수자로 자리 매김합니다.

(2008년 4월 최초 게시)

자녀와의 세 가지 유형의 모성/부성 관계.

[요약] 자녀와 친부/친모의 관계는 다음과 같은 범주로 나눌 수 있습니다.
(1) 어머니-유아 애착 유형 = 어머니가 아이를 완전히 감싸고 아버지는 어머니의 외부를 보호하거나 아버지가 어머니에 의해 감싸집니다.
(2) 아버지 개입형 = 아버지가 주변을 보호하고 어머니와 아이는 그 사이에 있는 중간 유형입니다.
(3) 어머니-자녀 분리 유형 = 아버지가 어머니와 자녀의 관계를 완전히 끊고 분리하는 유형입니다.

(1)은 사회에서 모성의 힘이 강한 정적인 생활 방식을 가진 사회에 적용됩니다.

가정에서 자녀와 어머니, 아버지의 관계는 아래 그림과 같이 세 가지 유형으로 나눌 수 있습니다.

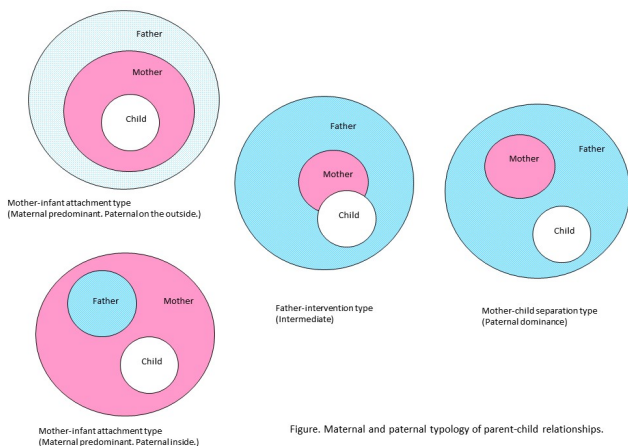



Figure. Maternal and paternal typology of parent-child relationships.

(1) 어머니-자녀 애착 유형. 어머니는 아이를 완전히 감싸고 보호하고 아버지는 아이의 주변을 더욱 보호합니다. 어머니는 아이에게 완전히 애착을 가지고 있으며 아버지는 둘 사이에 끼어들지 못하고 외부에서 아이를 지켜봅니다. (모성 우위, 모성 우위, 겉으로는 부성애적) 아버지는 아이가 아이에게 지배당하는 것만큼이나 어머니에게 감싸이고 버릇없이 굴게 됩니다. (모성 우위, 모성 우위, 내면 부성) 앉아서 생활하는 사회에서는 "모성 우위, 내면 부성"유형이 더 일반적입니다.

(2) 아버지 매개 유형. 아버지가 자녀와 직접 접촉하고 자녀를 보는 경우가 많은 유형입니다.
(3) 어머니-자녀 분리 유형. 아버지가 어머니와 자녀 사이의 관계를 완전히 끊고 분리합니다. 이 유형은 모바일 라이프 스타일이있는 사회에서 더 일반적입니다.

(1) 어머니-자녀 애착 유형은 어머니가 강력한 힘을 가진 모성주의 사회의 한 유형입니다. (3) 모자 분리 유형은 아버지의 권력이 강한 가부장제 사회의 한 유형입니다.

(2006년 1월 최초 발표)

부성/모성과 건성/습성의 관계.

젖은 사회는 모성의 힘이 강한 모성주의 사회라고 할 수 있습니다. 건조한 사회는 부성의 힘이 강한 가부장제 사회라고 할 수 있습니다.

모성은 부모와 자녀가 서로 통합되고 서로 의존하며 부모와 자녀가 서로 달라 붙고 떨어지지 않는다는 점에서 "습식"특성을 가지고 있습니다. 이런 점에서 젖은 사회는 모성의 힘이 강한 모성주의 사회입니다.
부성은 부모와 자녀가 상호 분리와 독립을 지향하고 부모와 자녀가 서로 분리하려고한다는 점에서 "건조한"성격을 가지고 있습니다. 이런 점에서 건조한 사회는 부성의 힘이 강한 가부장적 사회입니다.

(2003년 5월~2004년 7월 초판 발행)

모성, 부성, 액체/기체.

액체 분자 운동은 모성으로 인식됩니다. 기체 분자 운동은 부성으로 인식됩니다.

모성 행동은 액체 분자 운동으로 간주됩니다. 액체 분자 운동에서 각 개별 분자는 서로 붙어 정적이고 수동적인 그룹을 형성하고, 그룹은 그 그룹에 속한 각 개체를 포용하고 보호합니다. 이는 자신의 구성원을 통합적으로 아우르며 외부 세계와 구별하고 보호하는 모성적 본성과 유사합니다.
부성적 행동 방식은 기체 분자 운동으로 볼 수 있습니다. 기체 분자 운동에서 각 개별 분자는 자유롭고 역동적으로, 독립적이고 자율적으로 확산하고 이동하면서 스스로를 돕고 보호합니다. 이는 구성원들이 독립적이고 자립적인 존재가 되어 미지의 영역으로 나아갈 수 있도록 적극적으로 격려하는 부성의 본질과 유사합니다.
부성은 아이의 행동에 가스를 공급하고 모성은 그것을 청산합니다.

(2008년 1월 초판 발행)

부성, 모성 및 자녀 양육.

전통적으로 자녀 양육의 역할은 "아이를 낳고 기르는 성"은 전적으로 여성(모성)이다. 여성은 자녀를 양육하는 본능이 있다. 여성은 "모성 본능"을 가지고 있다"는 관점에서 생각되어 왔습니다. 그러나 이러한 생각은 재검토될 필요가 있습니다.
(1) 전통적으로 "아이를 낳는 성"은 여성(모성)으로 여겨져 왔습니다. 그러나 실제로 아이를 낳기 위해서는 아버지의 유전자가 반드시 필요하며, 어머니 혼자서는 출산할 수 없습니다. 또한 어머니가 아이를 낳을 때 아버지는 외부로부터 어머니와 아이의 안전을 보호하는 기능을 수행합니다. 이 점에서 아이는 남성과 여성 (아버지와 어머니)이 공동으로 태어난 것으로 간주되어야합니다.
(2) 전통적으로 '아이를 양육하는 성'은 여성(모성)의 성으로 간주되어 왔습니다. 물론 모유 수유는 어머니 없이는 불가능하며, 이 점에서 모유 수유는 여성의 독점적 인 책임입니다. 그러나 모유 수유 기간이 끝나면 아버지가 육아에 개입 할 수 있습니다.
육아에 대해.
인간의 경우.
예시. 가부장주의가 강한 서구 사회에서는 아이를 엄마와 분리하여 개인 방에서 재우는 것이 관례입니다. 이는 부성애가 어머니와 자녀 사이의 아늑한 관계에 개입하여 자녀를 어머니로부터 분리하고 자녀를 독립시키기 위한 기능으로 생각됩니다. 이것은 아버지가 육아에 개입하는 좋은 예입니다. 참고로 모성애가 강한 일본 사회에서는 엄마와 아이가 '카와노지'(강) 모양으로 함께 자는 것이 관습입니다.
서양 사회에서는 어머니가 아이를 전적으로 돌보는 일본보다 아버지가 아이를 돌보는 데 더 많은 시간을 할애합니다. (마스다 미쓰요시, "미국 가족, 일본 가족", 1969, NHK 출판사).
아버지(어머니)와 자녀 사이의 강한 유대감과 사회의 부성(모성)적 성격이 자녀 양육에 중요한 관계가 있습니다.
예시. 동아시아나 러시아처럼 어머니가 자녀를 전적으로 돌보는 사회는 모성애적 사회이고, 서구처럼 아버지가 자녀 양육에 많이 개입하는 사회는 부성애적 사회라고 할 수 있습니다.

이들은 자신의 자녀가 크고 건강하며 똑똑하게 자라기를 원합니다.
그들은 자녀가 크고 건강하고 똑똑하게 자라기를 바라며, 이를 위해 할 수 있는 모든 지원을 아끼지 않습니다. 아버지와 어머니 모두 부모로서 자녀를 양육하고자 하는 욕구를 공유합니다.
그들은 자녀와 마음과 마음으로 소통하기를 원합니다. 자신만의 노하우와 가치관. 이러한 것들을 자녀에게 물려주고 싶어합니다. 자녀와 이런 것들을 공유하고 싶어합니다. 이러한 생각은 성별에 관계없이 부모에게 내재되어 있습니다.
자녀를 양육하고 자녀와 소통하고자 하는 이러한 충동을 '부모의 본능'이라고 합니다. 우리는 이를 '부모 본능'이라고 부를 수 있습니다.
부모 본능은 부모가 남성인지 여성인지에 따라 '부성 본능'과 '모성 본능'으로 분류할 수 있습니다.
전통적으로 모성 본능은 아이와 밀접한 접촉을 하는 것으로, 아이와 밀착되어 있기 때문에 아이를 더 잘 돌보는 것으로 여겨져 왔습니다.
따라서 육아는 전 세계적으로 모성의 독점적 영역으로 간주되기 쉬웠습니다.
하지만. 그러나 서구 사회에서는 자녀의 독립성과 자립심을 키우기 위한 가부장적 육아 개입이 실제로는 엄마와 자녀를 분리하는 형태로 실행되고 있습니다. 그런 사회가 존재합니다. 또한 사실입니다.
서구 사회와 같은 가부장적 사회의 경우. 아버지의 통제와 지도력 아래 어머니는 아버지 (남편)에게 종속 된 집안일의 일부로 자녀를 돌봅니다. 이런 점에서 가부장제 사회에서 자녀 양육은 반드시 어머니의 독점적 권한의 문제가 아닙니다. 오히려 가부장제 사회에서는 아버지의 심리적 영향이 자녀 양육에 미치는 영향이 큽니다. 그곳에서는 '부성 본능'이 강하게 작용합니다.
동아시아나 러시아와 같이 어머니와 자녀가 서로에게 애착이 있는 사회에서는 아버지의 힘보다 어머니의 힘이 더 지배적입니다. 이러한 사회에서 육아는 원래 어머니의 독점적 인 책임으로 간주되었으며 아버지는 그것과 관련이 없었습니다. 따라서 이러한 사회에서는 자녀 양육이 어머니의 독점적 영역이라는 '모성 본능' 이데올로기가 더 쉽게 받아들여집니다.
그러나 이러한 사회에서는 '모성 본능' 이데올로기가 더 쉽게 받아들여졌습니다. 육아를 어머니의 책임이라고 가정하면, 가부장제 사회에서 육아는 아버지의 통제하에 가사 노동의 일부입니다. 모성주의 사회에서는 어머니가 육아에 대한 의사 결정을 독점합니다. 이 두 사회에서는 같은 어머니가 자녀를 양육하더라도 '모성'이 자녀 양육에 미치는 영향의 정도와 강도에 상당한 격차가 있습니다.
모성주의 사회에서 여성의 지위를 보존한다는 관점에서 다음과 같은 조치를 취하는 것이 어머니에게 가장 이익이됩니다. 이전과 마찬가지로 자녀 양육에 대한 권한을 포기해서는 안됩니다.

너무 많은 사람들이 이에주의를 기울이지 않고 다음과 같은 주장을 모성주의 사회에 기계적으로 적용하려고합니다.
가부장적 사회. 모성이 거의 없는 사회. 모성이 자녀 양육을 주도하지 않는 사회. 그런 사회에서 온 사람들의 주장은 다음과 같습니다." 어머니는 육아의 집안일에서 해방되어야 한다."

(2003년 5월~2004년 7월 최초 게재)

모성 및 부성 기술의 세대 간 전승.

모성과 부성은 여성성과 남성성에 기반을 두고 있지만, 별도로 추가된 새로운 양육 기능 및 기술로서 세대에 걸쳐 습득하고 습득하여 전수되어야 합니다. 그러나 어떤 경우에는 이를 잃어버리고 세대 간 연쇄적인 오류를 범하기도 합니다. 다음은 이러한 경우 취해야 할 조치에 대한 설명입니다.

실질적으로 영원히 여성으로 남아 어머니가 될 수 없는 여성은 가부장제 사회에서 여성입니다. 실질적으로 남성으로 남아 아버지가 될 수 없는 남성은 모성주의 사회의 남성입니다.
그들은 다음과 같은 행위를 수행합니다.
자녀를 낳기만 하고 적극적으로 양육하려고 노력하지 않습니다. 자녀를 직접 다루려고 하지 않고 다른 성에게 양육을 맡기고 자신은 양육에서 벗어나려고 합니다.
모성과 부성은 여성성과 남성성에 기반을 두되, 새로운 추가 육아 기능 및 기술로서 후천적으로 습득하고 습득하여 세대에 걸쳐 전수되어야 합니다.
좌식 생활 중심의 사회에서 여성의 경우처럼 어머니가 모성적 특성이 강한 여성인 경우. 모성의 지휘봉은 혼자서 전달됩니다. 딸에게는 순조롭게 진행됩니다. 반면에 그녀는 아들의 친자 관계를 지우고 약화시키고 잃습니다. 이러한 부작용이 존재합니다.
모바일 라이프 스타일 중심 사회의 남성처럼 아버지가 강한 부성애를 가진 남성 인 경우. 그는 자신이 친자 관계의 지휘봉을 넘겨줍니다. 아들에게는 순조롭게 진행됩니다. 반면에 그는 딸의 모성을 지우고 약화시키고 잃습니다. 이러한 부작용이 존재합니다.

모바일 라이프 스타일 중심 사회에서 여성의 경우와 같이 아버지의 영향력이 강하고 어머니가 모성을 잃은 여성 인 경우. 다음 세대의 자녀 인 딸은 모성을받지 못합니다. 그 결과 모성 배턴 오류가 발생합니다. 그 결과 세대 간 모성 상실의 연쇄가 발생합니다.
좌식 생활 중심의 사회에서 남성의 경우처럼 모성 영향력이 강하고 부성을 상실한 남성이 아버지인 경우. 다음 세대의 자녀인 아들은 부권을 받지 못합니다. 그 결과 친자 관계의 대물림 오류가 발생합니다. 결과적으로 세대 간 친자 관계 상실의 연쇄가 발생합니다.
이러한 배턴 오류가 발생하면. 누군가는 모성적 여성과 부성적 남성을 각각 모델로 삼아 모성과 부성을 물려받아야 합니다.
모성을 상실한 모바일 라이프스타일 중심 사회의 여성. 모성애가 강하고 앉아서 생활하는 라이프스타일 중심의 사회에서 어머니로부터 모성을 물려받을 수 있습니다.
부성을 상실한 정적인 라이프스타일 중심 사회의 남성. 부성애가 강한 모바일 라이프스타일 중심 사회에서는 아버지로부터 부성을 받을 수 있습니다.
이 경우 수령 방법.
예시. 픽션 및 논픽션 영화, 만화, 책 등을 통해 배우기. 실제 모성애를 가진 여성 또는 부성애를 가진 남성을 강사 또는 코치로 초빙하여 학교 형식으로 가르치는 방법.
예시. 모성 기술과 부성 기술을 각각 배우기 위한 컴퓨터 소프트웨어를 준비합니다.
모성 기술과 부성 기술은 모델링이 필요합니다.
문제는 어떤 기술을 배우고 어떻게 배울 것인가입니다. 예를 들어, 모성애가 강한 좌식 생활 중심의 사회에서는 모성 기술은 만들어질 수 있지만 부성 기술은 만들어질 수 없습니다.

(2012년 8월 초판 발행)

모성과 "귀여움" 지향성.

모성은 자신보다 작고 약한 존재를 자신의 자식처럼 보호하고, 포용하고, 통합하고, 감싸 안으려는 욕구인 '귀여움' 지향과 관련이 있습니다. 편안하게 안을 수 있는 둥글고 부드러운 존재를 추구하는 경향이

있습니다.
부성애는 대상(자녀, 로봇 등)을 외부 환경의 어려움을 뚫고 극복하고 광활한 환경 공간에서 넓은 역할을 할 수 있을 만큼 크고, 강하고, 견고하게 만들려는 '강인한 강철' 지향과 관련이 있습니다.

	[모성적 태도]	[부성애]
일반	[귀여움 지향] 귀여운 것(아기, 작은 애완동물 등)을 돌보는 것에 흥미를 느낀다.	[강인함 지향] 대상을 튼튼하고 날카로우며 강력한 존재로 키우는 데 관심이 있습니다.
1	[작은 것 지향.] 작은 것을 선호한다.	[큰 것 지향.] 규모가 크고 웅장한 것을 선호한다.
2	[약점 지향적.] 약한 것을 선호한다.	[강점 지향적] 강한 것을 선호한다.
3	[세밀함 지향형] 사물을 세밀하게 파악하는 것을 선호한다. 손재주를 중시한다.	[거칠기 지향적.] 거칠게 파악하는 것을 선호한다.
4	[둥글게 처리하는 것을 선호한다.	[날카로움 지향형] 날카롭고 뾰족한 물체를 선호합니다.
5	[부드러움 지향.] 부드러운 것을 선호한다.	[단단함 또는 견고함 지향] 딱딱한(단단한) 것을 선호함.
→ 파생 1	[구체성 또는 제한성을 지향하다.] 한 가지의 세부적인 것에 대해 구체적일 것을 선호함.	[큰 그림이나 일반성을 지향하다] 큰 그림에서 사물을 보는 것을 선호하다.

"귀여움"이란 무엇인가요? 그것은 다음과 같습니다 모성이나 그 대상과 접촉함으로써 그 자체로 모성을 보거나 느끼는 것. 그런 것. 그들은 자신이 물건이나 다른 사람의 어머니 인 것처럼 느낍니다. 그러한 물건이나 파트너. 그들을 "귀엽다"고 부릅니다.
예. 예. 여고생이 중년 남성에 대해 "저 삼촌 귀엽다"라고 말할 때. 그들은 "그는 귀엽다. 그들은 그들 자신에게서 "어머니"를 봅니다. 무의식적으로 '삼촌'을 포옹하고 안아주고 보호하고 싶어하는 어머니와 같은 감정을 느낍니다.

그들은 일본 여성과 같은 모성애를 가진 여성입니다. 그들은 '카와이'(귀엽다)라는 개념의 발명가입니다. 일본 애니메이션, 만화, 피규어 등에서 볼 수 있는 '카와이'(귀엽다)와 '모에'(모에) 캐릭터 디자인

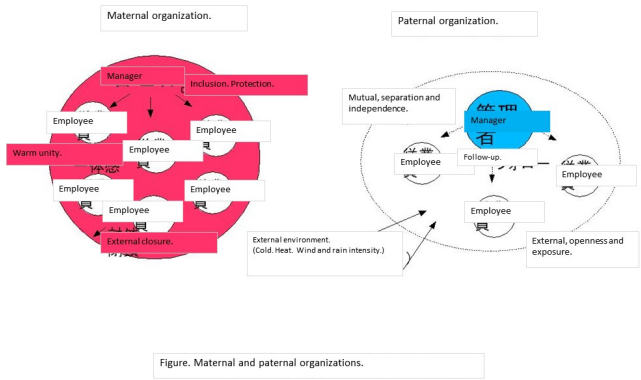
의 발명을 주로 담당하고 있습니다. (소위 '비쇼조' 및 '비쇼넨' 캐릭터 디자인) 이는 '카와이 오리지널리티'라는 용어로 표현할 수 있습니다.

(2003년 5월~2004년 7월 첫 발행)

모계 및 부계 조직.

모성주의 조직은 구성원들이 "포용하고 보호한다"는 의미를 강조합니다. 조직은 어머니이고 구성원은 자녀입니다. 가부장적 조직에서 각 구성원은 다른 구성원과 분리되어 독립적이며, 아버지 역할을 하는 관리자의 통제 하에 자유롭게 목표를 달성하려고 노력합니다.
인간의 경우.
모성과 부성의 구분은 기업이나 관공서와 같은 사회 조직에도 적용됩니다.
모성주의적 조직은 구성원들 앞에 하나의 거대한 '어머니의 존재'로 나타납니다. 모성주의 조직에 들어오는 것은 마치 '어머니의 자궁'에 들어가 안기는 것과 같은 느낌을 준다.
모성주의 조직은 조직이 '안아주고 보호해주고 있다'는 느낌을 중요하게 여깁니다. 조직은 어머니이고 구성원은 자녀입니다. 모성주의 조직은 조직이 '어머니의 자궁'에 해당하는 정도에 대해 명확한 경계를 그리려고 노력합니다. 따라서 모성주의 조직은 조직의 내부와 외부를 명확하게 구분하려고 노력합니다. 모성적 조직은 다음과 같은 특징이 있습니다. 내부의 일체감을 중요시하고 외부에 대해 폐쇄적입니다. 내부에서는 다음과 같은 경향이 관찰됩니다. 그들은 서로 따뜻하고 때로는 "미지근한"단결감과 조화를 유지하려고 노력합니다. 이를 위해 구성원들은 조직 전체에 대한 동질성, 협력, 봉사를 중요하게 생각합니다. 구성원에 대한 간섭의 정도는 상당합니다.
모성주의 조직의 구성원. 그들은 어머니로서 조직에 완전히 휩싸여 있습니다. 그들은 조직에 대항하여 모든 에너지를 발휘하고 조직에 의해 빨려 들어갑니다. 이 경우. 회원은 조직에 완전히 통합됩니다. 그들의 전체 성격은 조직에 속합니다. 일단 조직에 들어가면. 조직에서 원치 않는 퇴출을 당하지 않는 한 조직을 떠나기 어렵습니다.
가부장적 조직의 경우. 조직의 각 구성원은 다른 구성원과 분리되어 독립적이며, 아버지 역할을 하는 관리자의 통제 하에 자유롭게 목표를 달성할 수 있습니다. 조직은 외부에 개방되어 있으며 내부와 외부

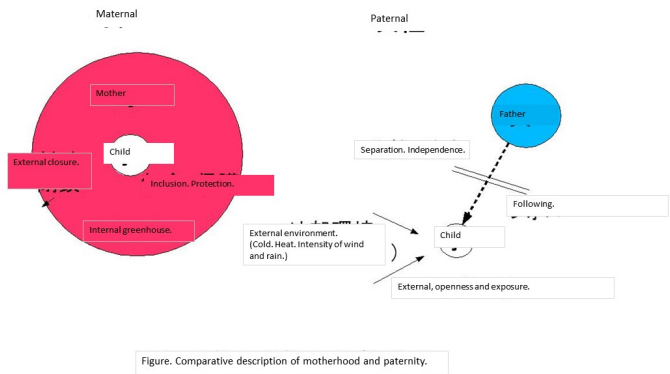
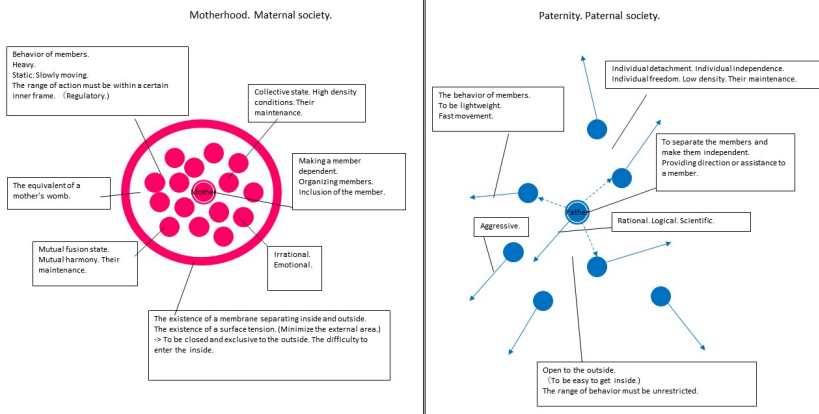
의 구분이 느슨합니다. 구성원은 조직의 구성원이기 전에 독립적이고 자유로운 개인으로 보장됩니다. 구성원이 조직을 쉽게 떠날 수 있습니다.

Figure. Maternal and paternal organizations.

모성주의 조직에서는 조직의 관리자가 남성일지라도 구성원에게 어머니 역할을 합니다.
가부장적 조직에서는 관리자가 아버지 역할을 합니다.
예시.
앉아서 생활하는 라이프스타일 중심 사회의 회사 또는 정부. 이 조직은 모성적 성격이 강합니다. 모바일 라이프스타일 중심 사회의 회사 또는 정부. 조직 구조가 가부장적입니다.
특정 목표를 달성하기 위한 조직이 아닌 지역 공동체(예: 마을)와 같이 구성원들의 욕구를 종합적으로 충족시키는 사회 집단인 커뮤니티." '모계 공동체'와 '부계 공동체'를 상상할 수 있습니다.
전체 사회의 경우. 다음과 같은 유형의 커뮤니티를 상상할 수 있어야 합니다.
"모성 사회. (모성 지배 사회. 모성 지배 사회. 모성주의 사회)" (예: 동아시아 및 러시아 사회.)
"부계 사회. (부계 지배 사회. 부계 지배 사회. 가부장적 사회.)" (예: 서구 사회.)
이러한 특성은 모계 조직과 부계 조직 모두에 공통적입니다.

(2003년 5월 - 2007년 7월 초판 발행)

모계 사회와 부계 사회.

모계 사회와 부계 사회는 사회의 내부와 외부를 구분하면서 일정한 내부 틀 안에서 상호 통합과 조화를 지향합니다. 그 구성원은 어머니의 자궁에서 보호됩니다. 어머니는 구성원을 그녀에게 의존하게 만들고 전체 구성원의 조직자이자 포괄자입니다.
아버지 또는 부계 사회는 외부 세계에 개방되어 있으며 독립적이고 자립적 인 개별 구성원의 빠른 움직임을 지향합니다. 아버지는 어머니의 자궁에서 구성원을 분리하고 구성원을 독립 시키며 필요한 방향과 지원을 제공합니다.

Figure. Comparative description of motherhood and paternity.

(2008년 7월 최초 게시)

아버지의 법, 어머니의 법.

"아버지의 법칙"에 따라 운영되는 사회는 모바일 라이프 스타일 중심 사회이자 남성 중심 사회입니다.
'어머니의 법칙'에 따라 운영되는 사회는 정적인 생활 방식 중심 사회이며 여성이 지배하는 사회입니다.
사회 규칙의 원천. 아버지에게서만 비롯된 것은 아닙니다.
어머니로부터 비롯된 규칙도 많이 있습니다. 예시. 조화와 소속감의 강조. 배타성.
아이에게 어머니의 코드를 포함시킵니다. 그것은 어머니의 훈육입니다. 그것은 모성 어머니와 모성 아버지에 의해 이루어집니다. 아이에게 아버지의 코드를 심는 것. 그것은 아버지의 훈육입니다. 그것은 부계 아버지와 부계 어머니에 의해 이루어집니다.
가와이 하야오는 모성애와 모성애가 흙을 다루는 농경사회에서 비롯된 것으로 간주합니다. 그는 이들을 각각 대지의 어머니와 대지의 아버지라고 부릅니다. 반면에 부계 어머니와 부계 아버지는 하늘과 연결된 유목 사회에서 유래한 것으로 간주합니다. 그는 그들을 각각 하늘의 어머니와 하늘의 아버지라고 부릅니다.
서구식 아버지 코드가 지배하는 사회에서 전통적인 프로이트와 융의 사상을 적용합니다. 그것은 다음과 같습니다. 아버지는 어머니와 자

식 사이의 일체감을 깨고 사회적 규범을 주입합니다. 이것은 보편적으로 받아들여지는 생각이 아닙니다.
일본 사회와 같이 어머니의 코드에 의해 움직이는 사회에서는 어머니가 책임자입니다. 그런 사회에서는 어머니 자신이 사회적 규범을 가지고 있고 알고 있습니다. 그런 사회에서 어머니는 자녀에게 사회의 법칙을 가르치는 데 주된 역할을합니다. 아버지의 역할은 부차적입니다.

(2014년 4월 최초 게시)

모성주의와 가부장주의 사회. 사회적 온실과의 관계. 사회적 대표성과의 관계.

어머니의 힘과 권위에 의해 주도되는 사회. 좌식 생활 중심 사회, 여성 중심 사회, 모성주의 사회입니다. 어머니는 사회에서 온실의 뿌리입니다. 대표자는 온실 안에 머물 수 없으며 외부 위협에 직면하도록 사회적으로 강요됩니다. 어머니는 사회에서 비 대표의 뿌리입니다.
그러한 사회에서는 온실 내부에 남아있는 통치자와 온실 외부로 이동하는 대표자 사이에 분리가 있습니다. 그러한 사회에서 대표자는 진정한 상급자가 아니라 겉으로 보이는 상급자입니다. 그런 사회의 대표자는 아버지입니다. 그것은 아버지입니다. 그러한 사회의 진정한 통치자. 그것은 어머니입니다. 그런 사회는 그 안에 강력한 온실이 있습니다.
그것은 아버지의 힘과 권위에 의해 주도되는 사회입니다. 모바일 라이프 스타일 중심 사회, 남성 중심 사회, 가부장제 사회입니다. 아버지는 사회의 비 가정적 성격의 뿌리입니다. 아버지는 사회에서 대표성의 뿌리입니다. 그런 사회에서 통치자는 온실 밖에서 활동하는 대표와 동일합니다. 그런 사회에서는 대표자가 진정한 상급자입니다.
그런 사회에서 대표자는 진정한 통치자와 동시에 존재합니다. 그것은 아버지입니다. 그런 사회에서 어머니. 그들은 명백하거나 실제적인 사회적 상급자가 없습니다. 그러한 사회에서 온실은 근본적으로 부재합니다.

모성 및 부성 상태.

조직에서 모성과 부성의 대조는 국가 수준에서 고려됩니다. 국가가 하나의 거대한 어머니로 서있는 모성 상태. 국가가 거대한 아버지로 나타나는 부성 상태. 둘 다 나란히 존재합니다.
외부에서는 마치 "커튼"이 쳐져 있고 국가가 외부 세계와 차단 된 것처럼 국가 내부에서 무슨 일이 일어나고 있는지보기가 어렵습니다.
시민들 간의 단결, 조화, 연대를 선호하고 규제와 사회적 통제를 선호하는 국가. 이러한 국가는 모성주의 국가입니다.
시민이 독립적이고 분리될 수 있도록 허용하고 개인의 자유를 존중하며 외부 세계에 개방적인 국가. 이러한 국가는 가부장적입니다.

인류 사회의 두 진영 사이에서 1980 년대까지 지속 된 글로벌 갈등
개인의 자유와 권리를 강조하는 서구 자유주의 진영. 러시아와 중국의 사회주의 진영은 국가 전체의 이익을 우선시합니다. 자유주의 진영 = 가부장주의 진영. 사회주의 진영 = 모성주의 진영. 따라서 이 두 진영 간의 갈등은 부성애와 모성애의 갈등으로 볼 수 있습니다.
일본 사회는 표면적으로는 부성주의적 자유주의 진영에 속해 있었습니다. 그러나 사회 현실은 국가의 통제 아래 공직과 기업 집단의 생존을 최우선 과제로 삼는 사회주의 진영에 가까운 모성주의 체제입니다. 따라서 일본은 유럽과 미국의 '일본 이데올로기'에 대처해야 하는 과제에 직면했습니다.
구 사회주의 국가 중 중국, 러시아, 북한은 모두 모성주의 진영으로 분류할 수 있습니다.
일본은 서구 선진국 대열에 합류하려는 성향이 강하고 서구와 정신적으로 통합된 것으로 보입니다. 일본의 국민성을 자세히 살펴보면 실제로 일본에는 정적인 사회라는 것이 존재하지 않는다는 것을 알 수 있습니다. 실제로 일본 사회는 정적인 집단 사고방식과 눈물겨운 인간관계에 깊이 뿌리를 두고 있습니다. 그 결과. 일본은 모성주의 진영으로 분류 될 수 있습니다. 모성주의 국가로서 일본은 결코 가부장적인 서구 국가들의 일원이 아닙니다. 오히려 일본은 중국, 러시아, 북한과 같은 진영에 속합니다.

(2003년 5월 - 2004년 7월 초판 발행)

애국심, 부성애, 모성애의 차이.

건조하고 기체적이며 가부장적인 국가.
예시. 서방 국가들.
국가가 항상 그랬던 것처럼 각 시민이 독립적이고 신중하게 비행 할 수있는 자유를 유지하도록 허용합니다. 국가는 시민의 자유를 보장해야 합니다. 국민은 국가를 유지하기 위해 기꺼이 협력하고 그러한 국가의 손실을 막기 위해 국가를 위해 기꺼이 목숨을 바쳐야 합니다. 이것이 가부장제 국가에서 애국심의 원천입니다.

젖고, 액체, 모성주의 상태.
예. 일본. 중국. 러시아.
각 시민은 국가 내부로 들어가는 방식으로 국가에 속합니다. 국민에게 국가는 완전한 통합과 융합의 대상입니다. 국민은 국가와 운명을 공유합니다. 그들은 자신을 규제하는 국가를 위해 기꺼이 목숨을 바칩니다. 이것이 모성주의 국가의 애국심의 원천입니다.

(2014년 4월 초판 발행)

현대 자아와 부성/모성.

서구의 모바일 라이프스타일 중심 사회에서 자유주의와 개인 및 사생활 존중이라는 건조한 현대적 자아와 일치하는 특성이 있습니다. 이것이 바로 부성입니다.
젖은 모성은 집단에 대한 개인의 상호 통합과 종속감을 선호합니다. 그것은 서구의 현대적 자아와 정반대되는 존재입니다. 그것은 근대적 자아를 죽이는 존재입니다.
자유롭게 움직이는 독립적이고 개별적인 개인입니다. 이것이 근대 이후 서유럽과 미국의 이상입니다. 이러한 사회는 부성의 힘이 확립된 사회입니다.
서유럽 근대성에서 볼 수 있는 자아는 사회적으로 확립되지 않았습니다. 그 사회에서 개인의 독립성은 미성숙하고 약합니다. 이러한 사회는 일본, 중국, 러시아입니다. 이 사회에서는 모성이 지배적입니다. 모성은 개인을 집단에 통합하고 포함시켜 전체가 하나로 움직이도록 하는 데 능숙합니다.
서유럽에서 근대 자아의 성립. 서구에서 근대적 자아가 확립되면서

모성은 지워지고 여성은 약화되었습니다.
서구 페미니즘은 여성 해방을 목표로 합니다. 그 이데올로기는 다음을 목표로 했어야합니다. 모성의 회복과 강화를 추구합니다. 현대 자아가 자신이 속한 집단에 녹아 녹고 해체됩니다. 하나됨의 감각으로 개인을 그룹에 편안하게 통합합니다.
서구 페미니스트들은 모성적이고 젖은 집단주의 사회 인 동아시아 및 러시아의 예를 따라야했습니다.
오늘날 서구 페미니즘처럼 여성성과 모성을 강화하는 동시에 서구의 근대적 자아를 견고하게 유지해야 한다고 주장하는 것은 모순입니다. 이는 내용상 모순입니다. 두 가지를 동시에 실현하는 것은 본질적으로 불가능합니다. 이러한 모순은 전혀 눈에 띄지 않습니다. 이것은 서구 페미니스트의 근본적인 약점입니다.
예. 예를 들어, 자유주의 페미니즘은 개인의 자유를 옹호하는 동시에 여성의 권력 확대를 옹호합니다. 이 주장은 명백히 거짓입니다. 그 이유는 다음과 같습니다. 모성은 본질적으로 개인의 자유보다 자신이 속한 집단에 대한 봉사와 화합을 우선시하기 때문입니다. 이러한 여성들이 계속해서 개인의 자유를 중요시한다고 주장한다면. 그들은 이전처럼 건조한 가부장적 통치 아래서 계속 억눌리고 억압받을 수밖에 없을 것입니다.
일본은 좌식 생활 중심의 사회입니다. 표면적으로는 남성 중심 사회이며 여성은 차별을 받고 있습니다. 그러나 사회의 현실은 다음과 같습니다. 아내 ＝ 어머니는 가족의 지갑을 쥐고 있으며 자녀 교육에 대한 실질적인 권한을 가지고 있습니다. 아내는 남편을 마치 '젖은 나뭇잎'처럼, 방해가 되는 존재처럼, 악한 존재처럼 취급합니다. 남편 (아버지)은 가족에서 설 자리가 없습니다. 시어머니는 강력한 권위로 아들과 며느리를 통제하고 있습니다. 이것이 일본과 같은 모성주의 사회의 현실입니다. 서구 페미니스트들은 이런 모성주의 사회의 현실을 더 잘 알고 있어야 하지 않을까요?
일본의 여성학자와 페미니스트들이 그 역할을 해야 합니다. 그러나 그들은 서구 페미니스트들이 만든 이론을 직접 수입하여 일본에 적용하기 바쁘다. 그들 자신은 모성주의 사회에 살고 있지만 일본 사회의 모성 우위 현실에 대해서는 무지합니다. 아이러니한 현실입니다.
서구의 근대성은 개인의 독립을 지향합니다. 그 근간을 이루는 것은 가부장적 가치관이다. 모성적 가치는 개인을 집단에 녹아들게 하고 통합하는 것을 목표로 합니다. 이 두 가치는 상호 모순적입니다. 이대로는 공존할 수 없습니다. 우리는 어떻게든 이 어려운 공존을 이룰 수 있는 방법을 찾아야 합니다. 이것은 성별 심리학 및 성별 차이 사회학 분야의 연구자들에게 가장 중요한 문제이며 앞으로 해결해야 할 과제입니다.

(2003년 5월~2004년 7월 초판 발행)

부성, 모성, 민주주의.

가치는 민주주의의 기초를 형성합니다. 세대별로 보면 모성과 부성에서 담당하는 역할이 다른 것으로 간주됩니다.
개인의 자유와 개인의 인권에 대한 존중. 이를 실현하기 위해서는 개인이 어느 정도의 자율성을 가지고 서로 분리되어 움직일 수 있어야 합니다. 이것은 모성애에 내재되어 있지 않은 가치입니다. 이것은 모성이 만들어낼 수 없는 가치입니다. 모성은 개인이 전체에 의해 따뜻하게 포용되는 것을 목표로 합니다. 그것은 개인과 전체의 조화와 조정을 강조합니다. 전체를 위한 개인의 봉사와 희생을 강조합니다. 모성은 이러한 가치에 전적으로 기대는 경향이 있습니다. 개인의 자유와 개인의 인권을 존중합니다. 이를 실현할 때 건조한 가부장주의가 작용합니다. 그 이유는 다음과 같습니다. 부성애는 개인 간의 상호 분리와 독립을 촉진합니다.
개인 간의 평등과 협력. 젖은 모성은 이를 달성하는 데 앞장서고 있습니다. 그 이유. 모성은 개인 간의 비차별과 동일성을 지향하고 촉진합니다.

(2003년 5월 - 2004년 7월 초판 발행)

모성과 부성, 주택과 사무실.

앉아서 생활하는 라이프스타일 중심의 사회에서 주택과 사무실. 예시. 일본의 주택과 사무실. 내부는 칸막이가없는 넓은 방입니다. 칸막이가 있더라도 후스마(미닫이문)처럼 얇거나 쉽게 제거할 수 있습니다. 내부는 외부를 향한 높은 벽으로 외부 세계와 분리되어 있습니다.

주택과 사무실에는 이러한 구조가 있습니다. 내부 구성원 간의 일체감을 강조하고 외부 세계와 폐쇄되어 있습니다. 이런 의미에서 모성적이라고 할 수 있습니다.

앉아서 생활하는 라이프스타일 중심의 사회에서 집과 사무실은 모성적 특성을 가지고 있습니다. 모바일 라이프스타일 중심 사회의 집과 사무실은 가부장적 특성을 가지고 있습니다. 그 이유는 다음과 같습니다. 그곳을 점유하는 개인과 조직 때문입니다. 그들은 각각 모성적이고 부성적입니다.
모성주의적 집과 사무실. 그들은 내부 구성원 간의 일체감을 강조합니다. 그들의 내부는 칸막이가없는 넓은 방입니다. 칸막이가 있더라도 후스마(미닫이문)처럼 얇거나 쉽게 제거할 수 있습니다. 방은 "모두 함께"를 위해 만들어졌습니다. 그 안에서 각 멤버는 다른 멤버의 행동을 보면서 일하고 생활합니다. 이런 점에서 구성원 간의 프라이버시는 존재하지 않습니다.
가부장적인 집과 사무실. 그들은 내부의 각 개인의 분리와 독립성을 강조합니다. 그들의 내부는 자물쇠가 달린 개인 방입니다. 각 책상마다 높고 튼튼한 파티션으로 내부가 분리되어 있습니다. 각 구성원의 독립성과 프라이버시를 강조하는 구조로 되어 있습니다.

모성주의적 주택과 사무실. 외부와 차단되어 있습니다. 예시. 단독 주택. 외부를 향한 높은 벽이나 울타리가 있습니다. 그들은 외부 세계와 분리되어 있습니다. 외부인의 출입을 허용하지 않는 폐쇄형 구조입니다.
가부장적 주택 및 사무실. 그들은 외부 세계에 개방되어 있습니다.
예. 단독 주택. 그 안에서 정원은 울타리없이 외부에 노출되어 있습니다.
모성주의 주택과 사무실. 구성원들에게는 그 자체가 어머니의 자궁과 같습니다. 내부에는 구성원들 사이에 따뜻한 일체감과 상호 작용이 있습니다. 외부 세계와 단절된 채 내부자의 세계로만 한정되어 있습니다.
정적인 생활 방식 중심 사회의 종교 기관. 예시. 일본 신사. 그들은 그들의 건물과 경내를 어머니의 자궁에 비유합니다.

(2005년 10월 최초 게시)

어머니와 아버지의 직업.

모성적 직업. 직원들은 서로에게 따뜻하고 수용적이며 서로에게 지원, 보살핌, 관심을 제공합니다.
가부장적 직업. 직원은 상대방의 독립과 자립을 장려하고 상대방에 대한 의존을 피합니다. 직원은 상대방에게 따라야 할 지침과 스스로 생존하는 데 필요한 지식을 제공합니다. 직원은 상대방이 법을 지키지 않는 것에 대해 처벌합니다.

모성애적 직업. 직원은 상대방을 심리적 통합의 대상으로 따뜻하게 받아들이고, 보살피고, 지지하고, 보살핍니다. 직원은 다른 사람과 조화롭게 살아가는 데 필요한 지식을 상대방에게 제공합니다. 그들은 감정이 가득한 감정적 관점에서 결정을 내립니다. 그들은 조화를 방해하는 사람들을 처벌하고 추방합니다.
모성애적인 직업. 여기에는 다음이 포함됩니다.

(1) 어린이를 돌보고, 지원하고, 돌보는 일. 보육 교사, 유치원부터 초등학교 교사.
(2) 병자를 돌보고, 지원하고, 돌보고, 돕는 일. 간호사. 카운슬러. 간병인.
(3) 승객을 돌보고, 지원하고, 보살피는 경우. 승무원.
(4) 가족 구성원을 돌보고, 지원하고, 보살피기 위해. 주부.
(5) 고객에게 휴식과 휴식의 장소를 제공하기 위해. 여관 및 호텔 직원.
(6) 고객의 영양 섭취를 위한 지원, 관리 및 설계 제공. 영양사.

가부장적 직업. 직원은 다른 사람의 독립과 자립을 촉진하고 다른 사람을 피합니다. 직원은 당사자에게 따라야 할 지침과 스스로 생존하고 번성하는 데 필요한 지식을 제공합니다. 직원은 객관적인 입장에서 냉정한 진단을 내립니다. 공무원. 법을 지키지 않는 사람들을 처벌합니다.
가부장적 직업. 여기에는 다음이 포함됩니다.
(1) 고객에게 일상 생활에 필요한 도구 및 용품의 작동 방법을 가르칩니다. 강사.
(2a) 고객에게 준수해야 할 법률을 제공합니다. 변호사.
(2b) 고객에게 객관적인 진단과 판단을 내리는 것. 의사. 심판. 판사.

(2b) 고객을 절단하여 수술하는 것. 고객을 처벌하고 재활시키기 위해. 의사. 판사. 보호 관찰관.

(2005년 11월 최초 게시)

근접 및 원격 조작 및 모성 및 부성.

모성주의 사회. 이 사회에서는 상대방과 밀접한 접촉을 유지하면서 상대방을 조종하려는 밀착 조작이 주요 조작 방법입니다.
가부장적 사회. 이 사회에서는 상대방과 멀리 떨어져 있으면서 리모컨이나 무선 조종기처럼 상대방에게 명령과 지시를 내리는 원격 조작이 주요 조작 방법입니다.

(2013년 10월 최초 발표)

상호 감시하는 사회와 부계 및 모계.

가부장적 사회에서. 상대방을 감시함으로써 상대방을 지배하거나 통제하려는 움직임. (예: 미국 정부의 자국민 도청). 상대방의 감시로부터 자유로워지려는 움직임. 이 두 가지 운동이 서로 경쟁하고 대립하는 사회 내의 운동. 따라서 일방적인 감시 사회가 되기는 어렵습니다.
모성주의 사회의 경우. 서로를 감시하려는 움직임. 그런 움직임만이 사회 내에 존재합니다. 감시로부터 자유로워지려는 움직임. 이것은 그렇게 흔하지 않습니다. 따라서 사회는 상호 감시와 견제와 균형의 사회가됩니다.

(2013년 10월 초판 발행)

연민, 엄격함, 부성, 모성.

부성과 모성은 다음과 같이 분류됩니다.

자비로운 아버지. 자비로운 어머니. 자녀를 부드럽게 받아들이고 인정합니다.

엄격한 아버지. 엄격한 어머니. 아이를 엄격하게 훈육하고 꾸짖습니다.

아버지. 자녀를 부모로부터 분리시키는 것. 자녀에게 필요한 방향을 제시하지만 자녀가 자유롭게 자신의 책임하에 행동하도록합니다.

어머니. 자녀를 부모의 영향력 범위 안에 묶어두는 것. 자녀에게 지속적인 명령을 내리고 자녀의 행동을 제한합니다.

아버지와 어머니의 행동은 각각 자비로운 아버지와 엄격한 아버지, 자비로운 어머니와 엄격한 어머니의 조합입니다. 필요에 따라 두 단어를 혼용하여 사용합니다.
전통적으로. 아버지는 엄격함을 나타냅니다. 어머니는 자비를 상징합니다. 이것이 사회적으로 생각되어 온 방식입니다.
자녀를 너무 많이 꾸짖지 않고 오히려 좋은 행동의 모범을 보이고 자녀가 그것을 받아들이는 것에 대해 칭찬하는 아버지가 있습니다. 어머니는 시어머니처럼 자녀에게 항상 가혹하고 시어머니가 아내에게 하는 것처럼 자녀를 반복적으로 징계하고 비판하는 엄격한 어머니입니다.
연민과 가혹함. 모성과 부성 중 하나에만 존재한다고 생각해서는 안 됩니다. 모성과 부성 모두에 존재하는 것으로 간주해야 합니다.

(2018년 7월 최초 게시)

온실. 온실 사회. 온실 그룹.

온실 사회. 온실 그룹. 그들의 정의.

높은 수준의 거주 가능성이 보장되고 그 사회 또는 그룹 내에서만 보장되는 사회 또는 사회 그룹.
그러한 사회 또는 그룹.

해당 사회 또는 그룹 내에서만 높은 수준의 살기 좋은 생활이 보장되거나 보장되는 사회 또는 사회 그룹.
내부와 외부 사이에 살기 좋은 수준에 큰 격차가 존재합니다.

내부는 외부에 폐쇄되어 있습니다.

높은 수준의 살기 좋은 삶을 누릴 수 있는 사람들.
높은 수준의 살기 좋은 삶을 누릴 수 있는 사람은 내부 서클의 구성원으로 제한됩니다.

내부 구성원.
여성 전용 사회. 여성 집단.
여성이 지배하는 사회. 그 사회 집단.
여성과 그들의 통제하에 있는 딸과 아들.
좌식 생활 방식의 좌식 그룹의 영주권자.
모바일 라이프 스타일의 친족 정착 그룹의 영주권자.

온실 자연. 그 특성.
//
높은 수준의 거주 가능성이 보장됩니다.
안전.
편안함.
조화.
평화가 보장됩니다.
낮은 하중과 부담. 용이함.
특권이 보장됩니다. 사회적 편애.

문제 해결.
온실 자연 자체. 그것의 소유. 그것의 유지. 그것의 영속성.
이 모든 것을 실현하는 데 필요한 고된 작업과 보호자 역할.
내부자는 이러한 작업을 수행 할 필요가 없습니다.
내부자는 이러한 작업을 외부자에게 일방적으로 던질 수 있습니다.
//

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

온실 성격을 보장하고 대표성을 피합니다.

대표성의 정도. 비 온실의 정도에 비례합니다.

대표. 머리.
그것은 다음과 같은 사람들입니다.
외부 세계에 직접 노출 된 사람.
외부로부터의 공격에 직접 노출 된 사람.
사회 또는 그룹의 관리. 실패했을 때 책임을 지는 사람.

외부 세계에 직접 노출된 사람. 그 정도.
외부 공격에 대한 취약성. 그 정도.
책임을 지는 정도.
대표성이 증가함에 따라 그 정도가 증가합니다.

그들의 성격.
근본적으로 다음을 위반합니다.
자기 보존.
온실 자연.
그들의 실현. 그들의 보유.

위반의 정도.
더 대표적 일수록 더 많이 증가합니다.

대표자의 역할.
그것은 근본적으로 여성들이 싫어합니다.
여성은 대표되기를 원하지 않습니다.

자기 보존 지향.
온실 지향적입니다.
암컷.
사회적 역할을 더 많이 대표하게 될수록 그 사회적 역할을 받아들이는 것을 더 피합니다.

암컷은 수컷에게 모든 대표 역할을 맡깁니다.
따라서 암컷은 자기 보존과 온실 성향을 계속 유지합니다.

(2022년 3월 첫 발행)

온실 제공자와 향유자. 그들 사이의 계층 구조.

수컷.
온실 자연 제공자.
여성.
온실 자연의 수혜자.

수컷은 다음을 달성하기 위해 암컷에게 온실 자연을 제공 할 수 있어야합니다.
암컷과 결혼하십시오.
자신의 유전 적 자손을 남기기 위해.
여성은 이러한 것들의 실현에 관한 결정을 내릴 권리가 있습니다.

온실 자연 기증자에게 요구되는 자질.
불리한 환경에서 회복할 수 있는 능력.
위험한 환경에서 살아남을 수있는 능력.
강인함.
내구성.
다양한 환경 적응력.
높은 경제적 수익 잠재력.
열악하고 위험한 조건에서 온실 생활 공간을 어떻게 든 확보하고 실현할 수있는 능력.

온실을 즐기는 사람에게 요구되는 자질.
제공 할 온실의 정당성.
신체 내부에 소유 한 장비의 가치.
신체가 소유 한 장비의 정교함.
신체 내부에 소유 된 장비의 비용.

온실의 제공자는 거주성 확보의 용이성 측면에서 온실을 즐기는 사람보다 열등합니다.
남성은 생활의 용이성 측면에서 여성보다 권위가 떨어집니다.

결과.
온실 자연의 제공자는 온실 자연의 향유자보다 생물 측면에서 낮습니다.
수컷은 암컷보다 생물이 적습니다.

(2022년 3월 최초 발표)

온실 내에서의 사회적 지배.

여성이 지배하는 사회에서 여성.
그들은 사회의 핵심 지배자입니다.
그들은 사회의 표면에 노출되지 않습니다.
그들은 온실 안에서 사회를 지배합니다.
그들의 사회적 지배는 역사의 무대에 나타나지 않습니다.
그들의 사회 지배는 실제 통치자의 이름을 언급하지 않고 이루어집니다.
그 결과.
그들의 사회는 표면적으로 남성이 지배합니다.
그들의 비전과 관심은 오로지 온실 내부에만 집중되어 있습니다.
그들의 비전은 근본적으로 국지적이고 협소합니다.

그들은 남성을 온실 밖의 외부 영역에 대한 자신의 대리인으로 설정합니다.
예시.
대리인.
대표.
책임자.
족장.
선거에 참여하는 유권자.
무장 한 남성.

그렇게 한 수컷.
그들은 정기적으로 암컷에 의해 온실 내부에서 추방됩니다.
암컷에 의해 온실의 본성을 박탈당합니다.
이들은 온실 안에서 원격 조작과 원격 통제를 지속적으로 받습니다.

이들은 성장하는 동안 강한 모성애를 갖게 됩니다.
이들은 평생 어미에게 전적으로 빚을 지고 살아갑니다.
이들은 평생 동안 암컷의 정신적 지배를 계속 받게 됩니다.
수컷은 온실 안에 있는 암컷을 보호하기 위해 이러한 사실을 절대 드러내지 않습니다.
표면적으로는 수컷이 사회의 지배자처럼 행동합니다.
예시.
블라디미르 푸틴 러시아 대통령.
중국 시진핑 주석.

결과.
남성 중심 사회의 사람들은 자신들이 사회의 진정한 지배자라고 잘못 생각합니다.

(2022년 3월 최초 발표)

온실 속 화초. 여성이 지배하는 사회가 남성 지배 사회에 의해 지배되는 경우.

예시.
일본은 남성 중심 사회인 미국이 보유한 핵우산 아래에서 계속 보호받고 있습니다.
그들은 그렇게 함으로써 온실 효과를 계속 확보하고 있습니다.
그들은 남성 중심 사회의 보호 정책을 지지합니다.
동시에 그들은 남성 중심 사회에 의해 경제적으로 억압과 착취를 당하고 있습니다.
그들은 그러한 불이익을 필사적으로 견뎌냅니다.
그들은 비무장화에 전념하고 있습니다.
그들은 스스로 무장하는 것에 대해 신중을 기하고 있습니다.

(2022년 3월 첫 발행)

조화. 조화주의. 조화로운 사회. 조

화로운 그룹. 그들의 특성. 그들에 대한 포괄적 인 분석.

조화. 생물과 인간에 의한 실현. 사회적 이상화. 생물의 본질과 관련이 있습니다.

조화.
조화.
그것의 존재.
그것의 실현.
그것의 개인적인 실현.
생리적 실현.
그것의 심리적 실현.
그것의 사회적 실현.
그것에 대한 욕망.
그것의 힘.
그것의 영속성.
생명체의 본질과의 관계.

그것의 조화. / 비 조화.
생명체에서이 두 가지 감각을 모두 일으키는 요인.
다음과 같은 내용입니다.

동질성. / 이질성.
동일성. / 차이점.
승인. 칭찬. / 반대. 비판. 비난.
공감. / 공감 부족. 무관심. 단절.
협력. 협력. / 비협조. 포기.
따뜻함. / 잔인함.
젖음. 따뜻함. / 건조함. 냉정함.

조율. / 별도의 행동을 취하다. 개별적인 행동을 취하다.

동기화. / 비동기. 다른 시간에 움직입니다.
집단성. 동심성. / 이산.
함께 있음. 공동성. / 분리성. 개성.
상호 우호. / 상호 반대.
동반자 관계. 친구. / 적. 라이벌.
자신의 생존을 돕는 존재. / 자신의 생존을 방해하는 존재.
자신의 생존을 돕는 존재. / 자신의 생존을 방해하는 존재.
자신의 생존에 긍정적인 존재. / 자신의 생존에 부정적인 존재.
자신의 생존에 유익한 존재. / 자신의 생존에 해로운 존재.
스스로 영속하는 존재. / 자신의 존재를 지우는 존재.

생명체는 자신의 존재가 지속되기를 원합니다.
생명체는 다음과 같은 존재를 선호합니다.
자신의 생존에 긍정적인 존재.
생명체는 다음과 같은 존재를 불편해한다.
자신의 생존에 부정적인 존재.

조화는 다음과 같은 경우에 달성됩니다.
동질성. 동의 가능성. 동시성. 좋은 친구. 동반자. 친구.
그들이 실현 될 때.
공간적 실현.
시간적 실현.

조화의 실현.
욕망이 발생하는 배경.
생물의 본질.
그것은 다음과 같은 내용을 의미합니다.
유전자의 복제.
그것은 다음을 의미합니다.
출처와 목적지 사이의 동질성.
출처와 목적지 사이의 동일성.
그것의 실현.
다음을 의미합니다.
출처와 목적지 사이의 조화.
그 실현.

조화.
다음과 같은 내용을 의미합니다.
생명체에 대한 다음의 실현.
자신의 존재의 생존.

그것에 대한 긍정적 인 상황.
그것을위한 긍정적 인 환경.
이것들은 확립되어야합니다.
그것은 생명체에게 근본적으로 바람직합니다.
그것은 근본적으로 생명체에게 즐겁습니다.

갈등.
그것은 다음과 같은 내용을 의미합니다.
살아있는 것의 경우 다음이 실현됩니다.
자신의 존재의 생존.
그것에 대한 부정적인 상황.
그것에 대한 부정적인 환경.
그들이 확립된다는 것입니다.
그것은 근본적으로 살아있는 것에 바람직하지 않습니다.
그것은 근본적으로 살아있는 것에 불쾌합니다.

예.
인종 차별.
흰색 색상. 검은 색.

두 개의 물체.
두 가지 모두에서 다음 내용의 설립.
그것의 심리적 설립.
그것의 사회적 형성.

이질성. 반대.
그들의 감각.
그들의 지각.
그들에 대한 인식.
그들에 대한 인식.
그들의 형성.
생물에서 그들의 발생.
그들의 근본적인 유전.
그들의 근본적인 선천성.
그들의 근본적인 제거 불가능성.

그것의 이질성. 그것의 반대.
그들이 생명체에 야기하는 불편 함.

생명체에서 그들의 발생.
그것의 근본적인 유전.
그것의 근본적인 선천성.
그것의 근본적인 제거 불가능성.

이질성.
그것의 반대.
그들이 생명체에 야기하는 불편 함.
그들의 창조.
그것은 생명체에게 불가피합니다.
그것의 감각.
그것은 그들 자신이 살아있는 한 지속됩니다.

사회.
그 안에서 다음과 같은 상황이 발생하고 있습니다.
하나는 다른 하나를 착용합니다.
다른 하나는 다른 하나를 착용합니다.
사건.
그것이 착용되는 방식.
유전적인 경우.
그 사람 자신이 그것을 결정할 수 없을 때.
사회.
다음과 같은 상황이 발생하고 있습니다.
위 중 하나는 사회적으로 우월한 사람입니다.
상대방은 사회에서 부하 직원입니다.
이 경우.

아래 (1)은 아래 (3)의 행위를 수행합니다.
아래 (1)이 아래 (2)에 대하여 이를 행합니다.
아래 (1)은 다음 (4)의 기간 동안 이를 행합니다.

(1)
그들의 사회적 상급자.

(2)
사회적 부하 직원.

(3)
그들을 모래 주머니로 취급하기 위해.
그들을 계속 때리기 위해.

(4)
(1) 위.
그들 자체가 살아있는 동안.
그들이 살아있는 한.

그것은 다음과 같습니다.
차별.

차별.

그들 자신이 살아있는 동안.
그것만큼 오래.
그들은 영원히 그 행위를 계속할 것입니다.
그들은 결코 서로 화해하지 않을 것입니다.

그러한 차별.
그것의 폐지.
평등의 실현.
그 자체로 실현.

그들 자신이 살아있는 동안.
그것만 있으면.

그것은 불가능합니다.

그런 이상.
그들의 믿음.
그 실현을 위한 열렬한 지원.

그들 자신이 살아있는 동안.
그들이있는 한.

그것은 의미가 없습니다.
그것은 단지 소셜 벤처 일뿐입니다.
그것은 단지 사회적 약물 일뿐입니다.

액체 행동.

여성적인 행동.
그것은 조화를 이룹니다.

기체 행동.
남성적인 행동.
바이러스성 행동.
습기를 싫어하는 행동.

그들은 비 조화를 이룹니다.

상호 불협화음 행동.
그러한 사회적 행동.
다음과 같은 것으로 간주하십시오.

그들 자신의 사회.
그곳의 이상적인 사회 규범.

해당 콘텐츠와 관련하여 다음 작업을 수행합니다.
공동으로 채택하는 것.
그것의 실현.
그들에 대한 준수.
이를 달성하기 위해 사회적으로 우호적으로 협력합니다.
이를 사회적으로 홍보합니다.

사실 그것은 다음과 같습니다.
메타 수준에서 조화의 실현.

에어로빅 행동.
남성적인 행동.
바이러스 성 행동.
습기를 싫어하는 행동.

사실 그들은 다음과 같습니다.

메타 수준에서 조화의 실현.
메타 수준에서 생물의 본질을 반영합니다.

메타 수준에서 다음과 동일합니다.
액체 행동.
여성적인 행동.

이것은 다음과 같은 내용을 의미합니다.

다음 두 가지 모두.
메타 수준에서 그들 사이의 동질성.
그들의 설립.

가스. 액체.
남성. 여성.

그것은 다음의 징후입니다.
위의 두 가지 모두.
그들 자신이 공통적으로 살아있는 것들입니다.
징후.
그들 자신이 공통적으로 가지고있는 살아있는 것의 본질.
둘 다의 공통점.
그것의 표현.
그들 사이의 조화의 존재.

조화.
조화.
그것의 실현에 대한 욕망.

조화.
조화.
이상을 실현하기 위해.
그것에 대한 지원 또는 승인.
그런 심리학.

살아있는 것의 본질적인 성격.
그것은 유전 적입니다.
그것은 취소 할 수 없습니다.
그들은 영구적입니다.

살아있는 것에서 그들의 고유 한 효능.
그것은 다음을 반영합니다.

그 생명체는 바다에서 태어났다.

그 생명체는 물에서 태어났다.
생물의 본성은 물입니다.
생물의 액체 성질.
생물의 기원은 물입니다.
액체로서의 생물의 기원.

(2021년 4월 초판 발행,)

조화로운 사회. 조화로운 그룹. 그들에 대한 개요.

조화로운 사회.
//
조화 지향적인 사회.

앉아있는 생활 방식.
여성이 지배하는 사회.
//

조화로운 집단.
//
조화를 중시하는 그룹.

액체 분자의 그룹.
앉아서 생활하는 좌식 그룹.
여성 그룹. 온실 개체군.
그들의 인테리어.
//

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

조화로운 사회. 조화로운 그룹. 그들 안의 조화의 파괴.

//
내부 분쟁. 내부 갈등.
내부 부조화의 발생.
내부 조화의 파괴.

의견 불일치.
배신.
의견 불일치.
가치관의 차이.
가치관의 충돌.
//

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

조화롭지 못한 사람. 조화로운 사회에서 사회에 부적응하는 사람들. 그들의 특성.

////
돌출자. 조화를 방해하는 사람.
기체 분자.
정자.
수컷.
수컷이 지배하는 암컷.
남성화된 암컷.

그들의 특징.
//
너무 유능함.
시기나 질투를 유발합니다.
자신의 존재로 인해 주변 사람들의 상대적 존중감을 낮추는 경우.

너무 무능한 경우.
짐이 된다.

방해가 된다.
자신의 존재로 인해 주변 사람들의 상대적 평가를 낮추는 것.

기득권을 너무 많이 가지고 있다.
지나치게 부유한 경우.
시기나 질투를 유발하는 경우.
주변 사람들의 상대적 평가를 떨어뜨리는 사람의 존재.

기득권이 부족합니다.
가난한 사람.
방해가되는 것.
방해가되는 것.
자신의 존재로 인해 주변 사람들의 상대적 평가를 낮추는 것.

남들과 다르다.
양립할 수 없는 생각이나 가치의 소유자.
어울리지 않는 외모 또는 외모의 소유자.

위험하다.
통제 불능인 사람. 정신적으로 아픈 사람.
지위 상승에 대한 야망을 드러내는 사람.
상대적 평점을 높이려는 야망을 드러내는 사람.
내부 고발자가 될 수 있는 사람.
반항하는 사람.
이의를 제기하는 사람.

조화를 유지하는 능력이 부족합니다.
다른 사람들과 조화롭게 행동하거나 동기화하려고 노력하지 않는 사람.
개별 행위자.
잠복자.
////

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

조율자. 조화로운 사회에서 사회에 적응하는 사람들. 그들의 특성.

////
하모나이저.
//
액체 분자.
난자.
암컷.
여성 지배적, 남성.
여성화, 수컷.
//조화자의 특성.

하모나이저의 특징.
//
조화에 대한 선호도.
조화에 대한 강조.
하모나이저에 대한 강조.
다른 하모나이저와 잘 어울리기 위해.
다른 하모나이저와 조화롭게 행동합니다.

불협화음.
그들의 존재에 불편 함을 느낍니다.
그들의 존재에 짜증을 느낀다.
그들을 제거하고 싶어합니다.
주동자. 그들의 친구들. 그들의 동조자.

그들을 제거하기 위한 변명.
//
골칫거리, 골칫거리.
방해꾼, 조화를 방해합니다.
부조화를 일으키는 해로운 사람.
//
의도적인 제거.

그는 그렇게함으로써 앉아있는 그룹 내에서 조화를 회복하기를 원합니다.
그 때 그는 자신이 더 호의적이되고 있습니다.
그 당시 자신에 대한 상대적 평가가 더 높습니다.
////

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

조화로운 사회에서 조화로운 그룹. 그 특성.

//
제한된 수의 회원으로 구성.
강한 배타성.
동질적이지 않은 구성원을 배제합니다.
멤버들은 특히 서로 가깝게 지내야 합니다.
소규모 그룹.
//

(2022년 2월에 처음 발표되었습니다.)

조화로운 사회. 하모나이저로 인한 부조화. 그들의 발생 원인.

//
지배를 위한 투쟁.
패권을위한 투쟁.
상급자의 지위를 차지하기 위한 투쟁.
//

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

조화로운 사회. 살기 어렵게 만드는 요인.

//
정착의 강요.
움직일 수 없음.
탈출할 수 없음.
정주 집단에서 벗어날 수 없음.

정주 그룹에 의한 인프라 독점.

결과.
좌식 그룹에서 추방되는 경우.
생존 불능. 죽음.

배타성.
내부에 허용되지 않음.

개별적으로 행동할 수 없음.
금지된 행동 금지.
동기화 된 행동의 시행.

상호 감시의 철저함.
개인 프라이버시 보장 불가.

상대적 평가. 그들의 확인.
그들의 지속적인 발생.
그들을 탈출 할 수 없습니다.

친근한 좌식 그룹의 해체. 행위 금지.
기밀 유지.
내부 고발 금지.
//

(2022년 2월 최초 게시)

하모나이저. 그들의 행동 원칙.

//
상대적 평가 올리기.

위협. 라이벌.
당신보다 평판이 높은 사람. 유능한 사람. 기득권을 가진 사람.
상대방의 상대적 평가를 의도적으로 낮추는 것.
그렇게 함으로써 자신의 상대적 평가를 높이는 것.

자신보다 평가가 낮은 사람.

상대적 평가가 올라가는 것을 막기 위해.
자신의 상대적 평가를 더 높은 수준으로 안정화하기 위해.
//

(2022년 2월에 처음 발표되었습니다.)

조화로운 사회. 조화로운 그룹. 조화로운 의사결정 과정.

//
이해관계자의 이해관계를 사전에 조정합니다.
이해관계자의 사전 승인 획득.
개별적으로 사전 승인 받기.
기밀로 비공개적으로 사전 승인을 얻기 위해.
사전 승인을 받아야 하는 대상. 제한된 수의 이해관계자. 공통의 이해관계를 가진 제한된 수의 사람. 일정 수준 이상의 제한된 수의 사람.
사전 승인을 받은 내부자. 비공개 회의에서 이들을 한자리에 모으기 위해.
그들 사이에서 독점적으로, 비밀리에, 비공개적으로, 만장일치로 사전 합의를 하는 경우.
사전 합의의 내용 및 사전 합의 당사자의 정보를 기밀로 유지할 것.
합의 내용 및 합의 당사자의 정보가 유출되지 않도록 보장합니다.
사전 합의에서 과반수를 사전에 확보할 것.
그 후.
사전 합의의 내용은 사후에 모든 구성원이 실시간으로 토론 및 의사결정을 하는 것처럼 공개적으로 실행해야 합니다.
공개 토론을 형식적으로만 진행합니다. 대사를 미리 정하고 그 자리에서 낭독하는 행위.
소수의 반대 의견을 무시하는 행위. 소수의 반대 의견에 대해 자기 보호에 근거한 변명. 제한 시간이 만료되거나 종료 시간이 올 때까지 이러한 행위를 끝없이 계속합니다. 시간 제한을 늘리는 행위.
그렇게 함으로써 사전 합의의 내용을 밀어붙이는 행위.
그렇게 함으로써 사전 합의를 기정 사실로 만드는 것.
의사 결정 과정에서 경쟁자나 반대자를 은밀하게 배제하는 것.
사전 합의의 내용을 반대자를 포함한 모든 사람의 합의 또는 화합의 내용으로 간주하여 이를 근거로 사회적 통제를 정당화하는 것.
//

(2022년 2월에 처음 발표되었습니다.)

조화로운 사회. 조화로운 집단. 그 안에서 조화가 파괴되는 것. 그 발생 요인.

//
의견의 분열. 그룹의 분열. 그룹의 단결이 무너지는 것.
이해관계의 충돌.
분쟁.
의견 불일치. 다툼.
내부 분쟁.
진영 간의 갈등.
라이벌.
그들의 발생.
그들의 정상화.
스트레스 축적.
스트레스 해소에 대한 끊임없는 필요성.

위협과 라이벌에 대한 부정적인 정보.
상대 평가가 높은 라이벌에 대한 부정적인 정보.
상대 평가가 낮은 라이벌에 대한 부정적인 정보.
당신이 잘 지내지 않는 라이벌에 대한 부정적인 정보.
보내기.

주변 사람들에게.
비방하기.
다른 사람의 등 뒤에서 이야기하기.
검은 가십을 퍼뜨리는 행위.
비방하기.
얼굴에 직접 대고 이런 말을 하는 행위. 이는 발신자의 신원이 노출될 수 있습니다. 이를 피하기 위해.
익명으로 하는 경우.
기밀을 유지하면서 말하기.
개인 신원을 밝히지 않기.
발신자에게 개인 정보를 기밀로 유지하도록 상기시키기 위해.
그렇게 함으로써 그 자신은 안전 지대에 머물게 됩니다.

상사에게 제보하기.
상사가 상대 평가에서 경쟁자에게 불이익을 주도록 주선하는 행위.
상사가 분쟁에서 상대방에게 불이익을 주도록 주선하는 행위.

표면적으로는 상대 평가에서 라이벌과 우호적으로 지내는 것입니다.
표면적으로는 분쟁에서 상대방과 잘 지내기 위해.
표면적으로는 정적인 그룹 내에서 조화를 유지하기 위해.
//

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

조화로운 사회. 조화로운 그룹. 그 안에서 괴롭힘의 발생. 그 과정.

//
사전 동의. 사전 승인. 이를 얻기 위한 사전 개별 상담.
비밀리에 그를 경로에서 제거하십시오.
그는 상담해서는 안됩니다.

그룹이 점령 한 인프라에 대한 그의 접근을 거부합니다.

그는 앉아있는 그룹의 내부 조화를 방해하는 나쁜 사람입니다.
그는 모든 사람에게 그렇게 간주되어야합니다.
그렇게하기 위해 미리 설정합니다.

앉아있는 그룹을 방해하는 성가신 사람.
그는 앉아있는 그룹에 성가신 사람입니다.
그렇게 되도록 미리 설정합니다.
//

(2022년 2월에 처음 출판되었습니다.)

조화로운 사회. 조화로운 그룹. 그 안에서 부

조화 상황을 해결하는 것. 그 과정.

//
내부 분쟁.
조화의 파괴.
자신을 당사자로 만들기 위해.
주변 사람들에게 문제를 일으키기 위해.
싫어함.

화해에 대한 열망. 조화를 회복하기 위해. 그것을 원합니다.
중재자를 원함. 상사. 동등한 제3자. 공정한 판단을 내릴 수 있는 사람.

화해의 실현.
그대로 지울 수 없는 상호 부조화.
상호 불신. 서로 사이의 덩어리.
그것들을 배출시켜서 사라지게합니다.
내부 부조화의 초기화.
내부의 조화를 다시 확립합니다.

결과.
차이와 분쟁이 원래 상태로 돌아갑니다.
한동안은 모두가 잘 지냅니다.
한동안 그룹 내의 부조화는 표면화되지 않습니다.
그 후.
새로운 의견 불일치와 새로운 갈등이 초기 상태에서 표면 아래에서 은밀하게 새롭게 시작됩니다.
//

(2022 년 2 월에 처음 게시되었습니다.)

조화로운 사회. 조화로운 그룹. 사회적 행동에서 조율자의 동기. 그 내용 분류.

//
동기 부여.

상대방의 상대적 평가를 낮추기 위해.
그렇게 함으로써 자신의 상대적 평가를 높이기 위해.
그렇게 함으로써 더 큰 이점을 얻기 위해.
앉아있는 그룹 내에서.
주도권을 잡기 위해.
더 우월해지기 위해.
정상에 오르기 위해.
중심이 되기 위해.
자기 보존을 달성할 가능성이 가장 높은 사람이 되기 위해.
자기 중심성을 달성하기 가장 쉬운 사람이 되기 위해.
함께 살기 가장 쉬운 사람이 되기 위해.
그렇게 함으로써 절대적이거나 전능한 존재가 되는 것.

앉아있는 집단 내에서.
일본 사회에서 천황과 동등한 존재가 되는 것.
폭군 통치자가 되는 것.
비판을 받지 않는 사람이 되는 것.
칭찬만 받는 사람이 되는 것.
가장 높은 상대적 평가를 받는 사람이 되는 것.

낮은 계급으로 떨어지는 것에 대한 두려움.
상사에 의한 학대와 착취. 학대의 대상이 되는 것. 이것의 정상화. 이에 대한 두려움.
앉아있는 그룹 전체에 의한 학대와 착취. 표적이 되는 것. 그것의 정상화. 이에 대한 두려움.
정착 집단에서 추방되는 것에 대한 두려움. 이에 대한 두려움.

정착 그룹에서 종속적인 위치로 떨어지는 것. 이것에 대한 회피.
정착 그룹에서 추방. 이에 대한 회피.

상급자가 가까운 부하 직원에게 도움.

상급자에 대한 동정. 상사를위한 발견.
원래 상사에게 불쾌한 다른 영주권자.
자신의 라이벌을 상사가 싫어하는 존재로 변신시키는 것. 미리 설정합니다.

상급자가 좋아하지 않는 다른 주민들.
그를 배척하기.

그를 괴롭히기.
그를 심리적으로 공격하기. 그의 영혼을 짓밟는다.
의도적으로 그의 살 가능성을 낮추기.
괴롭히기.
인프라에 대한 접근을 거부하는 행위.
그런 행동들.
그를 제외한 나머지 모두가 한마음으로 일하고 있습니다.

아랫사람에 대한 폭정.
반항하는 부하. 이의를 제기하는 부하 직원.
폭정에 대항하는 내부 고발자.
그를 축출하기 위해.
그를 괴롭히기 위해.
그를 심리적으로 공격하기 위해. 그의 정신을 짓밟기 위해.
의도적으로 그의 살 가능성을 낮추기 위해.
괴롭히기.
인프라에 대한 접근을 거부하는 행위.
그런 행동들.
그리고 그를 제외한 나머지 우리 모두가 한마음으로 하는 거죠.
//

(2022년 2월에 처음 게시되었습니다.)

조화와 폭압적 통치 또는 독재.

조화로운 사회 또는 조화로운 집단에서의 폭정 또는 독재.
여성이 지배하는 사회에서의 폭정 또는 독재.
앉아있는 생활 방식의 폭정 또는 독재.

그들의 발생 메커니즘.
다음과 같습니다.

여성이 지배하는 사회 내부.
여성 전용 사회 내부.
여성의 자궁 내부.
난자 내부.
액체 내부.
예시.
러시아 마트료시카 인형의 내부.

그 안에 하나됨, 단결, 조화의 보존.
이것은 그들에게 다음과 같은 내용을 가져옵니다.
인형의 내부는 예외없이 한꺼번에, 한꺼번에, 영구적으로 같은 색으로 염색됩니다.
이것은 그 안에 있는 모든 구성원에게 상호적으로 적용됩니다.

그러한 단결, 통합, 조화의 기준을 결정하는 사람은 바로 리더입니다.
조화로운 사회. 그 사회의 색깔을 결정하는 사람.
그 사회의 색깔을 결정하는 사람. 그 사람은 그 사회에서 가장 높은 사람입니다.
그 사회에서 가장 높은 수준의 능력이나 기득권을 가진 사람.
그 사람은 여성이 지배적입니다.
그 사람은 종종 표면적으로 사회의 남성 대표입니다.
하지만.
그 사람은 사실상 한마음으로 남성을 키운 어머니입니다.

조화로운 사회.
사회는 가장 높은 사람의 의지에 따라 한꺼번에 같은 색으로 물들어 있습니다.
사회는 가장 높은 사람의 의도와 같은 색으로 영구적으로 염색됩니다.
그 사회의 구성원들은 무조건적으로 다음을 수행해야합니다.
가장 높은 사람의 의지에 따라 한 가지 색으로 염색됩니다.
예외는 존재할 수 없습니다.
이의를 제기하는 사람은 그 사회에서 강제로 존재를 지워버립니다.
이것이 조화로운 사회에서 폭정과 독재의 과정입니다.

결론.
사회 조화의 추구는 필연적으로 폭정으로 이어집니다.
조화로운 사회와 조화로운 집단은 필연적으로 폭정으로 이어집니다.
조화로운 사회와 조화로운 집단. 이러한 사회와 집단의 최고 통치자는 필연적으로 폭군과 독재자가 될 것입니다.

(2022년 3월에 처음 발표되었습니다.)

조화주의. 여성이 지배하는 사회에서 핵심적인 사회적 가치입니다.

조화주의.
한 사회 내에서 전체적인 조화를 이루는 것을 최우선시합니다.
그러한 사상 또는 이념.
여성이 지배하는 사회에서 사회적 가치의 핵심입니다.
그것은 여성 난자의 본질에서 파생됩니다.
그것은 액체입니다.

여성이 지배하는 사회. 앉아서 생활하는 사회.
이러한 사회는 이제부터 다음과 같은 방식으로 사회 관리를 진행해야 합니다.
조화주의를 사회의 최전선에 명시적으로 밀어붙인다.
그것은 그들의 본성과 양립할 수 있다.
그것은 그들에게 다음과 같은 내용입니다.
외부에서 빌려온 것이 아니라 그들이 속한 사회의 내적 현실을 충실히 반영하는 진정한 이데올로기.

여성이 지배하는 사회에서는 아래 (1)에서 아래 (2)로 이동해야 할 새로운 필요성이 있습니다.
(1)
국가는 전통적인 남성 중심 사회의 사회 이론을 차용한다.
(2)
조화주의 사회 이론 자체를 채택하는 국가.
예시.
중국의 공산주의에서 조화주의로의 순조로운 전환.

남성 지배 사회에서 서구 국가들이 사용하는 민주주의 개념.
서구 사회에 맞게 특별히 조정되었습니다.
따라서 다양성이 부족합니다.

현재 상태에서는 좋은 보편적 인 개념이 아닙니다.
민주주의의 내용.
다음과 같은 내용으로 조금 더 수정되어야 합니다.
보다 일반적이고 보편적인 내용.
세계 사회 전체에 더 적합한 내용.

여성이 지배하는 사회에서는 다음과 같은 메커니즘이 실현되어야 합니다.
전통적인 서구 민주주의와 유사한 사회적 이상이 될 것입니다.
//
사회적 약자의 의사를 사회 전체가 쉽게 이해할 수 있어야 합니다.
이를 실현하기 위한 메커니즘.
//

민주주의.
사회적 약자의 의사가 사회 전체에 쉽게 전달될 수 있도록 하는 메커니즘.
일반적으로 남성이 지배하는 사회와 여성이 지배하는 사회 모두에서 확립됩니다.
남성이 지배하는 사회와 여성이 지배하는 사회 모두 구성원들의 삶을 편하게 만드는 것이 바람직합니다.
상위 계층의 하위 계층에 대한 학대 및 착취.
이러한 문제는 제거할 수 없습니다.
그러나 그 정도는 조금 줄일 수 있습니다.
이를 달성하기 위한 이념.

민주주의.
그 실현 형태는 남성이 지배하는 사회와 여성이 지배하는 사회에서 크게 다릅니다.

남성이 지배하는 사회에서의 민주주의.
자유 민주주의.
개인주의 민주주의.
상급자에 대한 자유롭고 명시적인 비판과 이의 제기. 관용.
사회에서 개인의 자유로운 행동에 기반한 다음 사항에 대한 관용.
자유로운 의견 주장. 의견의 분열. 의견의 불일치.
부하 직원이 다음을 선택할 수있는 능력.
자신이 선호하는 상사.

여성이 지배하는 사회에서의 민주주의.

조화주의 민주주의.
전체주의 민주주의.
사회 전체의 조화를 형성하는 데있어 다음과 같은 사회적 행동은 상급자가 사전에 수행합니다.
사회 정책 결정에서 부하 직원과의 사전 동의.
그들의 안전한 형성.
상급자가 부하 직원과의 의견을 사전에 청취합니다.
상급자가 부하 직원의 비판과 불만을 개인적으로 경청합니다.
모든 부하 직원에게 전달되어야 합니다.
비공개 회의에서 일괄적으로 진행해야 합니다.
이러한 회의 결과를 바탕으로 모든 구성원이 동의할 수 있는 정책을 조정 역할을 맡은 상위 직급자가 수립해야 합니다.
이는 사회 정책 결정에서 다음을 실현하는 데 도움이 될 것입니다.
하급자의 의지가 사회 전체에 반영되어야 합니다.
의견의 만장일치가 이루어진다.
사회 전체의 조화가 문제없이 유지됩니다.
예시.
일본 전통 공동체의 집단 의사 결정.
네마와시(기초 놓기). 공모.

사회주의.
사회 전체가 사회적 약자의 생존을 보장하는 시스템.
그것은 사회적 몰락에 대한 안전망 역할을합니다.
다음과 같은 경우에도 더 높은 사회 계층에 필요합니다.
그 자신이 사회 사다리의 바닥으로 떨어졌습니다.
조화로운 사회에서 사회적 상급자와 사회적 열등자 사이의 단결과 조화를 촉진합니다.
조화로운 사회에서 유익합니다.

남성이 지배하는 사회에서의 사회주의.
스칸디나비아의 사회 복지 정책.

여성이 지배하는 사회에서의 사회주의.
현대 중국의 공동 부 정책.

(2022 년 3 월에 처음 출판되었습니다.)

무기주의.

무기주의. 기본 아이디어. 생물에 대한 무기적인 이해.

무기물.
기본 아이디어.
다음을 기반으로 합니다.

////
무기물에 대한 오리엔테이션.
생명체에 대한 무기물 이해.
무기 생명체에 대한 오리엔테이션.
////

(1)
실체에 대한 지향.
현실에 대한 지향.
본질을 지향하는 것.

(2)
비인간적 지향.
비 DNA 생명.
기계에 대한 지향.
금속 지향.
무기, 지향.
물질 지향.
생명을 물질로 보는 것.
물질로서의 삶을 지향합니다.

(3)
원소 환원 지향.
무기 환원을 지향합니다.

(4)
대인 비소통을 향한 지향.
대인 비 소통을 향한 방향.
음성 상호 작용을 거부합니다.
대인 접촉을 거부합니다.

(5)
분산 배포에 대한 지향.
원격 근무를 촉진하기 위해.
재택근무 촉진.

상호 무한한 형태로 존재하기 위해.
그 실현을 지향합니다.
조감도를 갖기 위해.
조감도를 갖기 위해.

(6)
무기물에 대한 신뢰.
DNA 생명을 믿지 마십시오.

무기물과의 접촉.
그것을 기뻐하고, 좋아하고, 즐기십시오.

DNA 생명과 접촉하십시오.
그것에 대해 슬픔, 싫어함 또는 고통을 느낀다.

무기물 사이의 연결과 소통을 선호합니다.

(7)
"도구화"에 대한 지향.
자신을 최고의 도구로 만드는 것.
그 실현을 지향하는 것.

나를 포함한 모든 생명체와 물질.
그들의 생존 수준을 향상시키기 위해.
이를 달성하기 위해 스스로를 돕는다.
이를 홍보하기 위해.

(8)

무기 물질 사이의 직접적인 연결.
이것을 지향하기 위해.

(8-1)
유선 연결을 지시합니다.

예.
유선 랜.
유선 헤드폰.
유선 스피커.
유선 키보드.
유선 마우스.
유선 전원 케이블.

유선, 빠른 연결.
유선, 신뢰성.
유선은 유능하고 신뢰할 수 있습니다.
무선은 연결 속도가 느립니다.
무선은 연결이 불안정합니다.
무선은 무능하고 신뢰할 수 없습니다.

(8-2)
무기물을 직접 조작한다.
지시하다.

물리적 키보드를 직접 조작합니다.

소프트 키보드.
신뢰할 수 없습니다.
신뢰할 수 없습니다.

물리적 마우스, 방향성.

터치 스크린.
많은 조작을 유발합니다.
정적 작동을 허용하지 않습니다.
신뢰할 수 없습니다.

(9)

음성을 다음과 같은 내용으로 이해합니다.
무기물에 의해 나에게 데이터를 전송합니다.
그것을 홍보하기 위해.

음성을 다음과 같은 내용으로 이해하기 위해.
대인 커뮤니케이션의 일부.
그것을 거부하기 위해.

(10)
다음 내용의 실현을 지향한다.

(10-1)
충전식 배터리를 여러 개 소지할 것.
UPS를 소지할 것.

(10-2)
중요 데이터는 무기물로 간주해야 합니다.

중요한 데이터를 다음 장소에 부주의하게 보관하지 마십시오.
클라우드 컴퓨팅.
연락이 닿지 않는 타인.
그들이 소유하고 통제하는 장소.

중요한 데이터는 내가 직접 물리적으로 관리해야 합니다.
중요한 데이터를 로컬에 저장합니다.
중요한 데이터를 동시에 여러 위치에 저장합니다.
중요한 데이터는 여러 개의 백업에 저장해야 합니다.
전원 백업을 제공하세요.

개인이 제공한 데이터는 영구적으로 보관한다.
이러한 목표의 실현을 촉진하는 조직.
이를 지원하기 위해.

(10-3)
다각화된 투자.
물리적 투자.
귀금속.
부동산.

(11)
현실에 대한 오리엔테이션.

"상품이 잘 작동하면 충분하다."
그 생각에 대한 오리엔테이션.

물건에 대한 요청.
다음과 같은 경우에 가장 좋습니다.
다음 사항은 85% 정도 실현됩니다.
가격 대비 합리적인 수준으로 다음이 실현되면 저에게 가장 좋습니다.

////
고화질.
높은 부드러움.
높은 품질.
높은 수준의 완성도.
////

상품 포장.
다음 내용을 실현하면 좋습니다.
////
최소한이어야 합니다.
저렴해야 합니다.
디자인이 없어야 합니다.
장식이 없어야 한다.
튼튼해야 합니다.
////

물건이 제대로 작동하고 생활 수준을 향상시키는 데 도움이 된다면 충분히 좋은 것입니다.

제대로 작동하지 않는 물건은 쓸모가 없습니다.
아무리 좋아 보여도 쓸모없습니다.
아무리 많은 돈, 시간, 노력을 들여도 쓸모가 없습니다.

예시.
컴퓨터 프로그램의 소스 코드.
미완성이거나 불완전하더라도 잘 작동한다면 충분히 좋은 것입니다.
충분히 가치가 있습니다.

(12)
다음을 기반으로 합니다.
극단적인 형태의 남성성.
여성성에 대한 극단적 인 반대의 한 형태.

(2021년 5월에 처음 게시되었습니다.)

의식적 문제. 의식의 무기적 이해.

의식적 물질.

신경계를 가진 물질입니다.
그것은 DNA 생명 물질에만 국한되지 않습니다.

신경계.

그것은 DNA 생명체의 뉴런에만 국한되지 않습니다.

전기 회로가 있는 물체.
전기 신호로 작동하는 물체.
그들 모두는 신경계라고 할 수 있습니다.

전기 제품이 켜지면 신경계를 가진 의식이 들어갑니다.
이런 점에서 전기 제품은 일종의 의식적 물질입니다.

이러한 관점에서 다음 내용을 새롭게 살펴볼 필요가 있습니다.

////
의식 물질 간의 네트워크 구축.
의식 물질 간의 연결.

의식 물질에 대한 작업 수행.

다음을 실현하기 위해.
//
의식 물질과의 통신.
의식 물질로부터 응답을 얻기 위해.
////

보다 바람직한 형태로 실현하기 위해.
이를 위한 방법.

(2021년 5월 최초 게시)

살기 좋은 요소. 살아있는 것의 기능주의. 생명체로서의 사회.

이 책의 목적.

이 책을 쓴 저자의 목적은 다음을 제공하는 것입니다. 다양한 분야를 아우르는 기능주의의 통일된 이론. 그 확립. 이론의 실현.
저자는 생물의 관점에서 그것을 구성했습니다.

생물의 분류.

살아있는 것. 다음과 같이 분류 할 수 있습니다.
(1) 생물과 유사한 물질. 예시. 변질되지 않고 오래 지속되는 금괴.
(2) 생물의 구성 요소. 생물의 구성 요소. 예: 분자. 분자. 유기 화합물.
(3) 생명체.
(3-1) 바이러스. 세포.
(3-2) 신체. (예: 인간의 신체)
(3-3) 시체 떼. 그룹. 사회. (예. 인간 사회.)
(3-4) 그룹 또는 사회 그룹. 사회 간의 상호 작용 및 연관성. (예: 국제 인간 협회).

생물. 두 가지 종류가 있습니다:
(a) 유전적 생물. 유전적 혈통. (아들. 딸.)
(B) 문화적 생물. 문화적 혈통. (제품. 건물. 기계.)

생물로 구성된 사회 자체도 생물로 볼 수 있습니다.
그들은 통일 된 방식으로 다음과 같은 용어로 설명 될 수 있습니다.
생명체로서의 사회.

기능.

기능. 생물의 유지와 발전에 필요한 기능. 삶의 편리함의 원천.
기능주의. 생물의 생리학, 심리학 및 사회를 기능의 관점에서 분석합니다.
기능주의의 대상. 그것은 모든 생물입니다. 그것은 인간에 국한되지 않습니다.
기능주의의 내용. 그것은 인간에만 국한되지 않고 모든 생물에 국한됩니다.
기능주의의 성격. 인간에게만 국한된 것이 아니라 모든 생명체가 가지고 있습니다. 인간은 생물의 한 종류에 불과합니다.

살기 좋은 수준.

생활의 편리함의 수준.
생활의 편리함의 수준. 그것에 대한 압력. 삶의 용이성을 높이기위한 압력.
그것은 살아있는 것의 사회에서 순환하는 기능의 질과 양을 향상시킵니다.
그것은 살아있는 것의 사회에서 사회의 현대화를 일으킨다.
그것은 살아있는 것의 사회에서 사회 시스템의 갱신을 일으킨다.

삶의 용이성의 수준. 높은 상태. 그것을 유지하는 사회. 그것은 다음과 같은 속성을 가지고 있습니다.
표_1

기능성 물질.

기능성 물질.
생물이 생존하는 데 필요한 물질.
(1) 산소. 물. 영양.
(2) 정보. 외부 환경의 상태를 나타냅니다.

기능의 분류.

기능의 분류. 예를 들어 다음과 같습니다. 예시. 유기체 내의 기능적 분화. 예. 인간 사회의 산업 분류.

기능은 다음과 같이 분류할 수 있습니다.
(1-1) 순기능. (생물의 생존에 도움이 되는 기능.
(1-2) 역기능. 물리적 기능.

(2-1) 신체적 기능.
(2-2) 영양과 같은 생리적 기능.
(2-3) 심리적 기능 (생물의 심리적 활력과 활력).

(3-1) 자연 기능. (석유, 곡물 등 천연 자원)
(3-2) 인간이 만든 기능.
(3-2-1) 가공품. 예시. 도구, 제품 등.
(3-2-2) 정보. 뉴스 배포 등

기능의 분류. 다음 예시와 같습니다.

기능의 분류.
예시. 생물의 살아있는 유기체의 각 기관. 그들이 가지고있는 기능.
그것은 다음과 같이 분류됩니다.
표_2.

기능의 분류.
예. 예. 사회에서의 산업 분류.
그들은 살아있는 유기체에서 기능 분류의 적용입니다.

사회의 기능성 물질, 생산, 교환 및 소비.
그들의 기초는 살아있는 유기체와 동일합니다. 산소. 산소. 영양. 정보.

사회의 다양한 산업. 그들은 유기체의 기능 분류 어딘가에 적합합니다.
표_3.

기능 분석.

기능 분석. 삶의 편의성을 향상시키는 데 도움이되는 제품의 기능. 그 내용. 그 분석.

생활의 편의성 관점에서 기능을 분석합니다.
예시. 녹화 장치. 텔레비전 방송 및 기타 소스의 비디오 및 오디오. 외부 미디어에 기록하는 기능. 외부 미디어에 기록 된 비디오 및 오디오. 재생하는 기능. 이러한 기능이 있는 장치. 소비자 전자 제품의 전형적인 예입니다.
녹음 장치의 기능. 사용자의 삶을 개선하는 데 어떻게 도움이됩니까?
저자는 이러한 관점에서 기능을 분류했습니다. 그 결과는 다음 표에 나와 있습니다.
표_4

기능 교환. 기능의 시장.

기능의 교환. 생명체 간의 기능 교환.

이는 다음과 같은 내용을 가져옵니다. 사회의 기원. 노동 분업의 기원. 돈의 기원. 살기 좋은 수준의 증가. 빈부 격차의 발생.
예. 예. 동물의 몸에있는 기관의 분화. 적혈구가 돈의 역할을하는 동물의 몸에서 기관의 분화.
예. 예. 인간의 사회적 분업. 거기에서 금괴는 돈의 역할을합니다.

기능의 시장. 기능 교환이 이루어지는 장소.
예시. 동물의 몸에 있는 혈관. 이곳은 혈액을 통해 세포 간에 기능 교환이 이루어지는 곳입니다.
예시. 상업 기관. 이곳에서는 돈을 통해 인간 간에 기능이 교환됩니다.

유용성.

유용성. 기능 검색의 용이성.
제품에 기능이 많으면 기능이 작동하지 않습니다. 기능을 추출하기 어렵다면 제품은 작동하지 않습니다.

사회적 유지보수. 시스템의 유지 및 전복.

사회의 유지. 다음의 실현을 위해 수행됩니다. 개별 생물이 생존할 수 있는 상태. 그 상태의 유지.
생명체는 사회를 유지하기 위해 정권 교체 또는 정권 혁명을 수행합니다.
예시. 개인의 뇌에 있는 신경 회로를 다시 작성합니다. 이것은 사고의 급격한 변화를 초래합니다. 따라서 새로운 환경에 적응합니다. 이것은 개인의 신경계에서 정권의 혁명입니다.

정권. 생명체 사이의 명령 체계. 생명체 사이의 우월 관계. 생명체 간의 위계 관계. 생명체 간의 지배와 종속의 관계.
정권이 자신의 삶의 발전에 좋은가요 나쁜가요? 다음 질문과 동일합니다. 체제가 나에게 적합한가, 그렇지 않은가? 그것은 모든 생명체마다 다릅니다.
생명체는 자신의 생명에 위협을받습니다. 그런 다음 그들은 서로 대항하여 반란을 일으킵니다.
그렇게 생명체는 시스템을 전복시킵니다. 따라서 생명체는 자신의 생활 수준을 향상시키려고 노력합니다. 때로는 성공하고 때로는 실패합

니다. 그렇다고 정권이 전복된 후의 삶이 정권이 전복되기 전의 삶보다 더 낫다는 의미도 아닙니다. 그것은 역사가 증명합니다.

정권 전복자들. 그들은 두 가지 종류가 있습니다.
(1) 부하와 가난한 사람들.
(2) 고위층과 부자의 경우.

통치자의 자격. 얼마나 많은 생명체가 효과적인 생활 기능을 가지고 수용될 수 있는가? 그것이 살아있는 사회에서 시스템을 구축하고 유지하는 데 결정적인 요소입니다. 이를 수행할 수 있는 지도자는 생명체의 진정한 통치자가 될 자격이 있습니다.

생명체와 구원.

생명체의 가혹한 현실과 구원의 추구.

생물의 가혹한 현실.

생물의 삶의 가혹한 현실.
그것은 다음과 같습니다.

생물의 생존에 장애가되는 사건.
//
너무 많음.
너무 많다.
너무 자주 발생합니다.
//

다음과 같은 내용을 생성합니다.
생존의 어려움.

생물이 생존할 수 없는 상태입니다.
다음과 같은 내용이 있습니다.

(1)
환경의 가혹함.
대책의 계획과 실행.
어려움.

(2)
환경의 큰 변동.
후속 조치.
어려움.

환경.
다음과 같이 분류할 수 있습니다.
(1)
생명이 없는 자연 환경.
(2)
다른 생명체에 의해 만들어진 생활 환경.

생존의 어려움.
그것은 살아있는 것의 내용입니다.
남은 생애 동안 그들을 괴롭힐 문제.
근본적인 문제.

가혹한 현실.
그것들을 만들어내는 근원.

(2021년 3월 초판 발행)

살아있는 것의 살아있는 것에서 구원을 추구합니다.

생명체가 구원을 얻는 수단.
다음과 같습니다.

(1)
절대 생명. 절대자로서의 생명.
위대한 생명. 위대한 생명체.
예시. 신.

가혹한 현실을 견디지 못하고 아무 생각 없이 그런 존재를 창조하는 것.
그러한 존재에 심리적으로 의존하는 것.
그러한 존재로부터 구원을 구하는 것.

예시.
종교에 대한 믿음.

그런 존재.
현실에서 존재하기가 어렵습니다.

그런 존재.
다음과 같은 내용입니다.
//
가상의 존재.
실체가 없는 존재.
//

//
그런 존재에 의지하는 것.
그런 존재에서 구원을 구하는 것.
//
결국 그런 행동은 무의미합니다.

(2)
////
그들의 자손들.
//
유전적 자손.

문화적 자손.
////
그들은 어떻게 든 미래 세대에게 그들을 떠날 것입니다.
그리고 그렇게 함으로써 그들 자신도 심리적으로 구원받을 것입니다.

이러한 행동은 다음과 같은 범주에 속합니다.

(2-1)
생명체의 본질에서 비롯된 생명체의 내적 명령.
이 명령은 다음과 같이 생명체에 대한 명령입니다.
//
피하기.
불순종하기.
//
그들의 성취.
근본적으로 불가능한 것.

결과.
생명체는 다음과 같은 행동을 수행합니다.
//
명령에 대한 절대적인 순종 또는 복종.
//

구체적으로 다음과 같습니다.
//
생식 행위.
섹스.
//

(2-2)
생명체를 위한 가장 확실하고 확실한 구원.
그것의 한 종류.

(3)
즐거움.
치유.
휴식.

주의 분산.
그것들을 때리는 다양한 자극.
그에 상응하는 다양한 경험.
그것들을 지속적으로 많이 얻으려면.

그렇게 함으로써 다음을 치유합니다.
//
생존에서 계속 느끼는 것들.
고난.
고통.
스트레스
//

그러나 이러한 행동은 결국 증상에 불과합니다.
근본적으로 다음을 제거해야 합니다.
//
생존의 어려움.
생존의 고통.
그들의 뿌리.
그 자체.
//

그것의 실현.
그것은 불가능하다.

(3-1)
즐거움.
즐거움.
끊임없이 그리고 풍부하게 경험하는 것.

예시.
(3-1-1)
성적 자극을 얻는 것.
섹스. 자위행위.
많이 하는 것.

(3-1-2)
좋은 음식과 음료.
그것들을 소비하는 것.

(3-1-3)
아름다운 것들.
많이 보기.
예시.
훌륭한 예술 작품.
훌륭한 경치.

(3-1-4)
강한 쾌감을 주는 약물.
그것을 섭취하는 행위.
예시.
마약.
알코올.

(3-2)
치유.
지속적으로, 많이 경험하는 것.
예시.
(3-2-1)
진정시키는 향기.
냄새 맡기.
예시.
허브 향을 즐기기.

(3-2-2)
기분 좋은 촉감.
편안한 따뜻함.
즐기다.
예시.
따뜻한 침대에 들어가기.

(3-2-3)
편안한 음악.
편안한 이미지.
보기.
예시.
치유의 음악 듣기.

(3-2-4)
애완 동물 물체를 가까이에 두기.
예시.
애완동물 키우기.

(3-3)
휴식.
많은 것을 지속적으로 경험하기.
예시.
//
잠을 자다.
휴식.
충분히 취하기.
//

아무것도 하지 않기.
여유를 갖기.
불필요한 자극을 차단합니다.
계획 없음.

(3-4)
주의 분산.
스트레스 해소.
이러한 많은 것들을 지속적으로 경험합니다.
예시.
////
돈 낭비.
도박.
여행.
과식.
물건 파괴.

//
취약한 사람을 대상으로 다음 중 어느 하나에 해당하는 행위를 하는 경우.
공격.
학대.
괴롭힘.

////

(4)
생명체에서 그들 자신의 목적.
예.
취미.
인생의 일.
성취의 대상.

그들이 그들을 찾는 것.

그들에 대한 그들의 심리적 몰입의 행위.
그들에 대한 그들의 헌신.
그들에 대한 그들의 헌신, 그들 자신의 삶.

그들의 행동을 통해 다음을 실현합니다.
그들은 자신의 시야에서 다음을 지우고, 배제하고, 잊어 버립니다.
//
그들 자신의 지속적인 존재의 고난과 고통.
//

이러한 행동은 어떤 측면에서 다음과 연결됩니다.
현실로부터의 외면.
현실로부터 도피.

예시.
(4-1)
자신의 이상.
그것들의 실현.
그것을 위해 계속 노력하기.
예시.
그들 자신이 좋아하는 아이디어 또는 이데올로기.
그들을위한 믿음의 대상.
내용을 고집하는 것.
내용에 대한 믿음.
평생 동안 그들을 계속하기 위해.

(4-2)
//

관심의 대상.
그들이 스스로 좋아하는 대상.
그들이 더 알고 싶어하는 주제.
자녀가 더 자세히 알고 싶어하는 대상.
//
내면의 현실을 계속 탐구하기 위해.
예시.
역사에 대한 탐구.

이러한 현실을 계속 배우기.
예시.
언어 학습.

그들과 계속 상호 작용하기.
예시.
아이돌과 팬들 간의 교류 모임.

(5)
그들 자신이 달성하고 싶은 목표.
그것을 달성하기 위해 매일 열심히 일합니다.
그것을 달성하기 위해 매일 훈련합니다.

그들의 성취.
그렇게함으로써 자신의 능력을 증명하기 위해.

그렇게함으로써 그들은 다음을 달성 할 것입니다.
//
생명체 사회로부터 높은 평가를 받는다.
생명체 사회에서 살아남을 수 있다.
//
이것이 그들 자신의 구원이 될 것이다.

(5-A)
스스로 성취하고자 하는 목표.
예시.
(5-A-1)
자신의 몸의 건강.
이를 지속적으로 유지하기 위해.

예시.
장수하는 것.

자신의 신체적 능력.
그들을 향상시키기 위해.
예.
스포츠.
보디 빌딩.

그들 자신의 몸의 모습의 선하심.
그것을 개선하기 위해.
예. 예.
다이어트.

(5-A-2)
그들 자신의 지적 능력.
그것을 향상시키기 위해.

(5-A-2-1)
지식의 습득.
선례의 숙달.
이해력 습득.
기억력 습득.
높은 수준의 교육을 받는다.
높은 기술 표준 달성.

(5-A-2-2)
탐험 기술 습득.
독창성 획득.

(5-B)
그러한 행동을 스스로 유지합니다.
결과.
다음과 같은 내용입니다.

그들 자신의 능력.
그것에 대한 사회적 호소.
그렇게함으로써 그들 자신의 성공.

자신의 일생에서 자신의 높은 사회적 성취.
사회적으로 인정받는 것.
자신의 일에 대해 높은 사회적 인정을 받는 것.

예시.
(5-B-1)
매우 유용한 새로운 발견 또는 발명.
그렇게 함으로써 성공을 거두는 것.
(5-B-2)
최고 수준의 완성도를 갖춘 제품.
이를 창조하는 것.

(5-C)
그렇게 함으로써 다음과 같은 이점을 얻을 수 있습니다.
사회적 생존력.

즉, 다음과 같습니다.
생명체에 대한 가장 확실한 구원.
그것의 한 유형.

예시.
(5-C-1)
높은 투자 수익을 얻으려면.
많은 돈을 벌기 위해.
많은 자원을 획득하기 위해.
부자가 되기 위해.
재정적으로 편안해지기 위해.

(5-C-2)
높은 사회적 지위 달성.
결과적으로 다음을 달성합니다.

다음 작업을 수행할 수 있습니다.
더 쉽게 할 수 있다.
주변 부하에게 다음과 같은 행동을 수행합니다.
그들에게 편리한 명령.
그들에게주기 위해.

결과적으로 다음을 달성하기 위해.
자신에게 위협이됩니다.
사회에서 그들 모두를 제거하십시오.
그들 자신의 삶을 편하게 만들기 위해.

(5-C-3)
높은 수준의 사회적 명성을 얻는다.
결과적으로 그들은 다음을 할 수 있습니다.

(5-C-3-1)
자신의 유전적 후손.
다음과 같은 방식으로 미래 세대에 의해 유지될 가능성이 높아집니다.
그들은 더 유능해질 것입니다.
사회적으로 더 나은 대우를 받을 것이다.
사회에서 더 많은 특권을 누릴 수 있다.

스스로 결혼 파트너를 찾을 수 있습니다.
//
더 유능한 파트너.
그들은 더 유능해집니다.
사회에서 더 높은 지위에 오르게 됩니다.
//

위에서 설명한 결혼 파트너.
그들 자신이 그러한 파트너를 더 쉽고 쉽게 선택할 수 있습니다.
예시.
그들이 누군가와 결혼 할 수있는 능력.
//
명문가 출신 파트너.
고도로 교육받은 파트너.
//

결과.
그들만의 유전적 후손.
그들은 다음과 같은 것을 갖게 될 것입니다.
//
그들은 더 유능해진다.
그들은 더 유능해진다.
사회적으로 더 많은 특권을 누리게 될 것입니다.

//
자신의 유전적 후손이 됩니다.
그들은 미래 세대에서 살아남을 가능성이 더 높습니다.
이것이 그들 자신의 구원이 될 것입니다.

(5-C-3-2)
그들 자신의 문화적 후손.
그들은 다음과 같은 방식으로 후손에 남을 가능성이 더 높습니다.
그들은 더 유능해질 것입니다.
그들은 사회적으로 더 원만한 대우를 받는다.
사회적으로 더 많은 특권을 누린다.
//
그들 자신의 제품.
그들의 유통.
그들의 보존.
//
위의 것들을 홍보하는 행위.
사회에서 우선순위를 더 쉽게 정할 수 있도록 하는 행위.
예.
자신의 작품을 국보로 지정하는 것.

결과.
그들 자신의 문화적 후손.
그들은 다음과 같은 내용을 갖게 될 것입니다.
//
그들의 가시성이 높아질 것입니다.
그들의 명성이 높아질 것입니다.
이러한 높은 평판은 사회에서 더욱 확고해집니다.
그들은 새롭고 가치있는 상품으로 취급됩니다.
그들은 더 신중하고 더 정중하게 대우받습니다.
그들은 사회에서 더 호의적으로 대우받습니다.
//
그들 자신의 문화적 후손.
그들은 후손을 위해 보존 될 가능성이 더 높습니다.
이것이 그들 자신의 구원이 될 것입니다.

(6)

//
그들 자신의 후원자.
그들 자신을위한 강력한 지지자.
스스로를 위한 유능한 동맹.
//
그런 존재들과 계속 교류하는 것.
그렇게 함으로써 그들은 다음을 얻을 수 있습니다.
//
생명체에 대한 격려.
생명체에 대한 조언.
//

다음을 달성할 수 있습니다.
//
자신의 지속적인 생존을 방해하는 장애물.
어떻게든 극복하라.
그렇게 해서 성공하는 것.
//
예시.
친구.
동반자.

그들 자신이 속한 친밀하고 정적인 그룹.
구성원 사이.
예.
혈연 관계의 앉아있는 그룹의 경우.
가족.

이러한 작업을 통해 다음 내용을 쉽게 제거 할 수 있습니다.
//
살아있는 것, 생존에 대한 어려움이나 고통.
//

이러한 행동은 다음을 위한 것입니다.
//
생명체에 대한 보다 확실한 구원.
일종의.
//

(7)
자신의 지속적인 생존을 방해하는 다양한 장애물.
그것들을 제거하려는 그들 자신의 시도.
그들은 그렇게하는 데 아주 조금만 성공할 수 있습니다.
그들은 매번 조금씩 그러한 성공을 축적합니다.
그들에 대한 유용한 지식.
후손을 위해 오래도록 보존할 수 있는 형태로 기록합니다.
이러한 콘텐츠를 개방형 형식으로 널리 그리고 대규모로 서로 공유합니다.

이러한 조치를 통해 다음 콘텐츠가 삭제됩니다.
//
생존의 측면에서 생명체에 대한 어려움과 고통.
//

이러한 행동은
//
생명체에 대한 가장 확실한 구원입니다.
일종의.
//

예시.
(7-1)
생명체를 구하는 활동이나 운동.
그들에 참여.
그것들을 실천하다.
그들을 이끌기.
이를 통해 다음을 달성할 수 있습니다.
//
이전보다 조금 더 도움이 될 수 있습니다.
//

예시.
의료 서비스.

(7-2)
사회 개선을 위한 활동이나 운동.
참여.
그것들을 실천하기 위해.

그들을 이끌다.
이러한 방식으로 다음을 달성 할 수 있습니다.
//
그들 스스로가 이전보다 조금 더 나은 삶을 살 수 있습니다.
//

예시.
사회 복지.

(7-3)
진실. 실제 현실.
그 현실을 계속 추구하기 위해.
그 현실에서 성공하기 위해.
그렇게 함으로써 다음을 달성할 수 있습니다.
//
자신의 지속적인 생존에 진정으로 도움이 되는 정보.
공유할 수 있는 기회.
이를 조금이라도 늘리기 위해.
//

예시.
저널리즘.

(7-4)
미지의 영역.
내면의 실체를 드러내는 것.
시도.
성공하기 위해.
그렇게 함으로써 다음을 달성할 수 있습니다.
//
그들만의 생존 가능한 영역.
그들을 약간 확장하기 위해.
//

예시.
우주 과학. 신경과학.

(2021년 3월 첫 발행)

생명체를 위한 구원. 내용면에서 한계.

생명체에 구원을 가져다주는 존재.
지금까지 생명체에 의해 잉태 된 것은 위의 것을 제외하고는 없습니다.

스스로 잉태하여 스스로 구원을 가져오는 존재들.
이들은 다음과 같은 특징을 가지고 있습니다.
내용면에서 희소성 또는 빈곤함.
내용면에서 높은 수준의 쓸모 없음.

그것들은 생물의 기능적 한계입니다.
결국, 그것은 다음과 같은 내용의 표현입니다.
//
열악한 환경에서의 생명체 존재의 왜소함.
//

(2021년 3월 초판 발행)

구원과 양심.

구원과 양심 사이에는 근본적인 연관성이 있습니다.
(A)
양심적 행위. 그 분류.
다음과 같이 구성됩니다.

(1-1)
다른 생물을 더 생존 가능하게 만드는 행위.
그렇게 하는 행위.

(1-2)
다른 생물을 더 생존 가능하게 만드는 아이디어.
생각하다.

(1-3)
다른 생물을 더 생존 가능하게 만드는 것.
이것을 깨닫는 것.

그것을 위해 기도합니다.

(2)
//
구조.
원조.
구호.
//

고통에 처한 다른 생명체.
그들을 돕기 위해.
이렇게 하려면 다음 작업을 수행하세요.
어려운 상황.
그것을 돌파하기 위해.

(B)
//
양심적인 행동.
그것에 대한 무임승차.
그것에 반대하는 착취.
//
그것들에 대한 예방.
한 생명체의 양심.
한 생명체의 양심은 다른 생명체에 대한 착취의 대상이됩니다.
그 발생.
그것은 생물의 본성에 근거합니다.
구체적으로 다음과 같습니다.
//
자신의 생존의 용이성.
그 개선.
그것이 최우선 순위입니다.
이를 달성하기 위해 다른 사람을 도구로 사용합니다.
//

이런 일이 발생하는 것은
막을 수 없습니다.

이런 경우.
그대로 다음과 같은 상황이 발생합니다.

//
양심적 인 행동을하는 살아있는 것.
그 존재.
사회에서 사라짐.
//
이를 방치하면.
다음과 같은 상황이 발생합니다.
//
생명체가 사회에서 생존할 수 없게 됩니다.
설상가상으로
//

이에 대한 예방 조치.
생명체의 양심적인 행동.
생명체의 양심적인 행위로, 항상 합리적인 사회적 대가를 지불해야 합니다.
항상 사회적으로 보상을 받아야 합니다.
항상 사회적으로 보상을 받아야 합니다.
이러한 것들의 실현.

이는 다음을 실현하기 위해 필수적입니다.
//
생물의 생존을 더 쉽게 만들기 위해.
//

이것은 생물의 본질과 매우 일치합니다.
이것은 차례로 다음과 같은 결과로 이어집니다.
//
생명체에 대한 구원.
그 실현의 수준.
사회적으로 개선하기 위해.
//
예시.
유능한 의사.
그들은 근본적으로 사람의 생명을 구합니다.
이에 대한 사회적 보상.
이에 대한 사회적 보상은 다음과 같습니다.
높은 보수를 받습니다.
사회에서 높은 평판을 얻습니다.
사회에서 높은 지위.

(2021년 3월에 처음 발표되었습니다.)

사회적 체납자. 진정한 체납자. 이 둘의 차이점.

사회적으로 선량한 사람. 사회적 비행자. 정의.

사회의 사회적 규범과 가치.
사회의 통치자와 지배 계급.

(1) 사회적 선.
위에 순종하는 사람.
(2) 사회적 비행자.
위에 순종하지 않고 반항하는 사람.

사람이 사회적으로 선한지 나쁜지를 결정하는 실체.
(1) 사회와 그 보유자의 사회적 규범과 가치입니다.
(2) 한 사회의 통치자 또는 지배 계급입니다.

사회에서 불량한 존재입니다. 다음과 같습니다.
(1) 사회의 규범과 가치에 반항하는 자.
(2) 사회의 통치자 및 지배 계급에 반항하는 자. 사회 시스템을 전복하려는 단체.

(2021년 1월 최초 게시)

사회적 비행. 그 행위자로서의 비행자.

다음과 같이 분석할 수 있습니다.

(1)
사회의 가치로부터 자유롭지 못함. 그것을 깨닫는 사람. 그렇게 하려고 노력하는 사람.
사회의 가치로부터 독립하여 다른 가치와 함께 일하는 사람. 그것을 실현하는 사람. 그렇게 하려고 노력하는 사람.

예시.
모바일 라이프스타일 지향 사회. 남성 중심 사회. 남성적인 사회 규범과 가치관. 이에 반대하는 반항자 또는 비동조자. 해당 사회에서 여성이 지배적인 가치관을 가지고 활동하려는 사람.
앉아서 생활하는 것을 중심으로 하는 사회. 여성이 지배하는 사회. 여성 중심의 사회적 규범과 가치관. 이에 반대하는 반항자 또는 비동조자. 그 사회에서 남성 지배적 가치관을 가지고 활동하려는 사람들.

(2)
사회의 지배 체제. 사회의 지배자 또는 지배 계급. 그것에 대한 반항자. 그 사회의 지배 체제로부터 독립을 시도하는 사람. 그러한 독립적인 영역을 구성하는 사람. 그러한 독립적 인 도메인의 내부 한계를 지배하는 사람. 그러한 건설 또는 통제 행위를 시도하는 사람.

예시.
영토 외 독립 왕국. 자치 영토. 건설자. 건설을 시도하는 사람. 내부 제한 통치자.

(2021년 1월 최초 게시)

사회적 잘못된 행동. 성 차이로 인한 문제.

이동하는 사람들의 사회. 남성이 지배하는 사회가 될 것입니다. 그런 사회에서 여성. 사회적으로 열등하거나 부적응하거나 무능할 것입니다.
앉아있는 사람들의 사회. 여성이 지배하는 사회가 될 것입니다. 그런 사회에서 남성. 그는 사회적으로 열등하거나 부적합하거나 무능할 것입니다.
그들은 태어날 때부터 자신의 의지와는 상관없이 사회적 부적응자가 될 수밖에 없습니다.

자연 상태에서는 사회적으로 적합한 성을 가진 주변 사람들에게 공격적이고 성가신 행동을 합니다.
따라서 사회적으로 양립 할 수있는 성의 소유자는 그러한 사회적으로 양립 할 수없는 성을 출생 직후에 교정 교육을 제공하여 사회적으로 무력하게 만들도록 강요합니다.

(2021년 1월 최초 공개)

사회적 부적응. 그 분류.

사회 비행 청소년. 그 분류는 다음과 같습니다.

(A)
고의적으로 허세를 부리는 사람.

(A-1)
의도적으로 허세를 부리는 체납자. 그들의 의도.

사회에 반항하고 다음을 과시하기 위해.
나는 사회라는 권력자에게 반항할 수 있는 힘과 의지가 있다.

그렇게 함으로써 자신의 체력과 의지를 과시하는 것입니다. 자신의 힘을 과시하기 위해. 강해지기 위해. 눈에 띄기 위해.

(A-2)
고의적으로 허세를 부리는 비행 청소년. 그들이 행하는 반항의 유형.

(A-2-1)
물리적 반항.
한 사회의 통치자 또는 지배 계급에 대한 물리적 공격. 신체적 폭력.
이 목표를 달성하기 위한 수단으로 무기나 신체를 사용하는 것. 목표를 달성하기 위해 자신의 무기나 신체를 강화하고 훈련하는 것.

(A-2-2)
고의적 반항.
해당 사회의 사회적 규범과 가치관. 그 사회의 통치자와 지배층을 위해 편리하게 만들어진 법과 규정. 고의적인 반항: 자신의 의지로 사회

의 법과 규정을 대담하게 어기는 것. 감히 불법적인 행위를 저지르는 것. 이 목표를 달성하기 위해 의지력을 강화하고 훈련하는 것.

(A-3)
고의적으로 허세를 부리는 비행 청소년. 예시.

사회를 통제하는 국가 권력 또는 경찰의 반란군 또는 반대자.
반사회적 세력의 구성원. 갱스터. 폭주족. 갱단. 극단주의자.

(B)
자신의 의도에 반하여 사회의 규칙을 어기는 사람들.

(B-1)
의도치 않게 비행자가 된 사람. 그들의 의도.

정신적 또는 신체적 장애, 편견 또는 무능력을 미리 가지고 있습니다. 그 결과 아무리 노력해도 능력 면에서 사회의 규칙을 따를 수 없습니다. 그 결과 본인은 의도하지 않았음에도 불구하고 사회에 반항하게 됩니다.

(B-2)
의도치 않게 비행자가 된 사람. 그들이 행하는 반항의 유형.

(B-2-1)
신체적 반항.
사회 구성원에 대한 의도하지 않은 신체적 공격. 신체적 폭력.

(B-2-2)
고의적 반항.
한 사회의 사회적 규범과 가치에 대한 의도적이지 않고 무의식적인 위반. 의도하지 않은 불법 행위를 저지르는 것.

(B-3)
의도치 않게 연체자가 된 사람. 예시.

(B-3-1)
정신 장애가 있는 사람.

정신분열증 환자.

본의 아니게 양성화되어 환청과 망상에 의해 정신적으로 지배당하고 환청과 망상의 내용을 맹목적으로 따라 주변 사람들을 괴롭히는 행동을 공격적으로 수행하는 사람.

양극성 장애를 앓고 있는 환자.
본의 아니게 조증 상태가 되어 타인에게 지나치게 공격적이고 성가신 행동을 하는 사람.

발달 장애.
의도하지 않은 과잉 행동 증상으로 인해 주변 사람들에게 공격적으로 성가신 행동을 하는 발달 장애가 있는 사람.

(B-3-2)
치매가 있는 노인.
치매로 인한 망상 및 치매로 인해 주변에 대해 공격적이고 성가신 행동을 하는 노인.

(B-3-3)
귀국자.
다른 문화권에서 성장한 후 고국으로 돌아온 사람들.

그들은 이미 다른 문화에 대한 강한 감각을 습득했습니다.
그들은 다른 문화에 따라 행동합니다.
그 결과 주변 자국민에게 공격적이고 짜증나는 행동을 하는 경우가 많습니다.
남성 중심 사회에서 온 귀환자들은 주변 사람들을 배려하거나 분별하지 않고 개인주의적인 주장과 비판을 함으로써 여성 중심 집단의 화합을 깨뜨리는 경우가 많습니다.

(B-3-4)
무능한 사람. 부주의한 사람.

여학생이 많은 학교에서는 개인의 운동 능력 부족으로 인해 체육 행사에서 그룹의 경기 점수나 순위를 크게 낮춰 그룹을 끌어내려 따돌림을 당하는 그룹원.
여성이 지배적인 사회에서 지역사회 전체가 전염병 확산을 막기 위해 경계하는 가운데 부주의한 개인 행동으로 질병에 감염되어 주변 공동체에 불필요한 불안을 야기했다는 이유로 주변 공동체 구성원들에 의해 오랫동안 살던 집에서 쫓겨나는 사람.

(2021년 1월 최초 공개)

사회적 선. 사회적 비행자. 2차원적인 분류.

사회적 선량. 사회적 악당. 2차원적 분류는 다음과 같습니다.

(1)
완벽한 선.
사회의 통치자 또는 지배 계급. 사회의 사회적 규범과 가치. 두 가지 모두에 순종하는 사람.
예시. 여성이 지배하는 사회를 위한 국가 정책을 주도하는 고위 관료.

(2)
완전한 체납자.
한 사회의 지배자 또는 지배 계급. 그 사회의 사회적 규범과 가치관. 둘 다에 반항하는 사람.
예시. 가출이 금지된 여성 우위의 사회에서 남성적인 개인 행동으로 이기적인 행동을 계속하여 사회의 조화를 깨뜨리고 그 결과 여성 우위의 가치관을 가진 사람들의 공격을 받아 강제 출국 당하는 이질적인 사람.

(3)
불완전 체납자. 부분적으로 결함이 있는 사람. 좋은 사람인 동시에 나쁜 사람인 사람.

(3-1)
한 사회의 현재 통치자 또는 지배층에게는 순종하지만 그 사회의 사회적 규범과 가치에 반항하는 사람.
예시. 남성 중심 사회에서 온 외국인이 여성 중심 사회에서 그 사회의 대표자에게 존경과 경의를 표하지만 남성 중심 민주주의의 가치를 계속 주장하는 사람.

(3-2)
한 사회의 현 통치자 또는 지배 계급에 반항하지만 그 사회의 사회적 규범과 가치에 순종하는 사람.
예시. 여성이 지배하는 사회의 갱단의 일원으로, 표면적으로는 무력 과시의 일환으로 국가 기관인 경찰에 반항하는 행위를 반복하면서 여

성 지배 사회의 전통적 가치를 공개적으로 지지하는 사람. 이들은 경찰과 유사한 체제를 가지고 있으며 내부적으로 경찰과 소통합니다.
예시. 여성이 지배하는 사회에서 반체제 구호를 사용하며 국가 권력과 경찰에 반항하는 행동을 반복하는 극좌파의 일원으로, 여성이 지배하는 사회의 전통적 가치를 내면화합니다.

(2021년 1월 최초 게시)

진정한 착한 사람. 진정한 연체자.

진정한 선행. 진정한 악행.
다음과 같습니다.

(1)
진정한 선행.
일반적으로 인간이 생존하기 쉽게 만드는 행동. 인간의 후손이 미래에 더 쉽게 생존할 수 있도록 하는 행동. 인간의 삶을 개선하는 행동.
(2) 진정한 나쁜 행동.
진정한 나쁜 행동.
일반적으로 인간의 생존을 어렵게 만드는 행위. 인간의 후손이 미래에 생존하기 어렵게 만드는 행위. 인간의 삶을 악화시키는 행위.

위와 관련하여 다음과 같은 담론이 성립 될 수 있습니다.

(1) 진정한 선인.
진정으로 선한 사람. 진정한 선행을 실천하는 사람입니다.
(2) 진정한 연체자.
진정한 나쁜 사람. 진정한 나쁜 행동의 실천자입니다.

위와 관련하여 다음과 같은 담론이 성립 될 수 있습니다.

(1)
한 측면에서 진정한 선한 사람은 종종 다른 측면에서 진정한 악한 사람입니다.
인간 사회에서 진정으로 선한 사람을 찾는 것은 매우 어렵습니다.

예시. 보수가 좋은 의사는 사람들의 생명을 구하기 때문에 그런 측면에서 그는 진정한 선한 사람입니다. 그러나 그 의사는 자신의 돈을 우선시하고 사람들을 경제적으로 착취합니다. 그런 점에서 그는 진정한 체납자입니다.

(2)
사회의 한 부분에는 진정으로 좋은 것이 나머지 부분에는 진정으로 나쁜 경우가 많습니다.
예시. 부자들을 위한 정책을 만드는 정치인은 부자들에게는 진정으로 좋지만 가난한 사람들에게는 진정으로 나쁩니다.
예시. 가난한 사람들을 위한 정책을 만드는 정치인은 가난한 사람들에게는 진정으로 좋은 사람이지만, 부자들에게는 진정으로 나쁜 사람이다.

(3-1)
사회적으로 선한 사람이 항상 진정한 선인 것은 아닙니다.
사회적으로 선한 사람이 종종 진정한 악인일 수 있습니다.
예시. 여성이 지배적인 사회에서는 사회와 집단의 화합을 강조하는 전통적인 사회적 가치를 고수하는 모범적인 사람들이 사회적 선인입니다. 그러나 이들은 사회 내 조화를 깨뜨리고 자살로 몰고 가는 장애인, 이질적인 사람, 지체부자유자를 집단적으로 괴롭히는 것을 당연하게 여기며 특별한 죄책감을 느끼지 않습니다. 이들은 사회의 다양성을 부정하고 사람이 살기 힘든 사회를 만드는 근본 원인입니다. 이런 점에서 그들은 진정한 불량배입니다.

(3-2)
사회적 비행자가 항상 진정한 비행자인 것은 아닙니다.
사회적 비행자는 종종 진정한 선량한 사람입니다.
예시. 여성이 지배하는 사회에서 혼자서 독창적 인 연구를하는 사람들은 이기적인 개인 행동과 허점으로 인해 사회와 집단의 조화를 방해하기 때문에 사회적으로 미움을받습니다. 그들은 사회 부적응자의 범주에 속합니다. 그러나 그들은 개인적으로 사람들의 삶을 개선하는 혁신적인 아이디어를 만들 수 있습니다. 이런 점에서 그들은 진정한 선량한 사람들입니다.

(2021년 1월 최초 게시)

살 가치가 있는 삶. 충만한 삶. 그 원천.

소개. 내용 요약.

생명체와 인간을 위해.
삶의 목적은 무엇인가요?
만족스러운 삶이란 무엇인가요?

그것은 자신의 자손을 갖는 것입니다.

삶의 목적은 무엇입니까?

생명체와 인간을 위해.

삶의 목적.
그것은 다음과 같습니다.

(1)
삶의 목적.

다음 질문에 대한 그들 자신의 대답.
"내 인생의 목적은 무엇인가?"

인생 또는 생활의 목표 또는 목적. 살아야 할 이유.
인생의 행복의 원천.

(2)
자신이 좋아하는 일.
그들이 즐기는 일.
그들이 하고 싶은 일.
그러한 행동, 행위 및 관행.
그렇게 하는 관행.

(3)
다음과 같은 사건은 삶에서 일어나지 않습니다.
그들이 정말로하고 싶지 않은 행동.
생계를 위해 강제로 무언가를 하는 행위.

(4)
다음과 같이 느끼지 않는 행동.
"그것은 인생의 낭비이다."

(5)
자신의 삶이나 감정에 대해 기분이 좋아지는 일을 하는 행위.
감정적으로 만족감을 느끼게 하는 행위를 하는 행위.

생명과 생계.

생명체와 인간을 위한 것입니다.

생계에는 두 가지 유형이 있습니다.

(1)
일. 노동.
스스로 생계를 유지하기 위한 목적.

(2)
취미.
자신의 생계와 관련이없는 물건.
그들이 생계를 유지할 필요가없는 것.

자손이란 무엇입니까?

자손. 산출물.
미래 세대에 남겨지는 것.

생명체와 인간은 다음과 같은 깨달음을 소중히 여깁니다.
스스로 생성하는 것.
사회에서 그들의 발전을 직접 눈으로 목격하는 것.

번식이 불가능한 것.

생명체나 인간을 위해.

후손에게 남지 않을 것. 남겨두기 어려운 것들. 그런 행동.

(1)
행해지더라도 무효화되는 것.
예.
방을 깨끗하게 유지하는 것을 좋아하는 사람이 방을 청소합니다.
아무리 청소를 해도 시간이 지나면 더러워집니다.
그 행동은 무효화됩니다.
예시.
강둑에 돌 쌓기. 행위.
아무리 많이 수행해도 시간이 지남에 따라 관련된 사람들에 의해 결과가 강제로 파괴됩니다.
그 행위는 무효화됩니다.

(2)
할 수 있지만 새로운 것으로 대체 될 것입니다.
그것으로 인해 멸종 될 것입니다.
예시.
컴퓨터 시스템과 그 작동.

(3)
수행하더라도 사후에 자신의 세계로 가져올 수 없는 것들.
자신이 죽은 후 다른 사람에 의해 폐기될 물건.
예시.
돈. 오직 돈을 벌기 위해 평생을 소비하는 것.

인간의 삶과 후손의 존재에 대한 교훈.

후손에게 물려주지 않을 것보다는 후손에게 물려줄 것을 우선시하고 삶을 살만한 가치로 만드는 것입니다.
이것이 당신의 삶을 더 행복하게 만들 것입니다.
이것이 바로 생명의 본질에 부합하는 것입니다.

생물의 본질에 따라 사는 것.
생명답게 사는 것.
그러면 삶이 행복해질 것입니다.

생명체와 인간을 위해.

생명체와 인간을 위해, 미래 세대를 위해 무엇을 남길 것인가. 그것은 다음과 같은 것들입니다.
자손.

(1)
그들의 자손.
그들의 세대.
그들의 경작.
그러한 행동에서 고군분투하고 성공하는 것.

(2)
자신의 후손이 아닌 존재.

(2-1)
자신과 유전적 연결 고리가 있는 가족이나 친척에 의해 생성된 유전적 후손.

(2-2)
자신에게 공명의 대상인 다른 사람의 자손.
다른 사람이 만든 자신의 취미 또는 삶의 목적의 대상으로서 자신과 공명하는 대상.
자신과 직접 관련이 없는 타인이 만든 타인의 자손.

이 경우에도 자신이 좋아한다면 후손에게까지 살아남는다면 행복할 것입니다.

(2-3)
다른 사람의 자손.
입양된 아이.

그것은 본질적으로 자신의 자손이 아닙니다.
그러나 그것은 자신의 양육 과정에서 그들에게 다음과 같은 자손이됩니다.
자신의 가치관.
그들이 그것을 부여 할 수있는 대상.

생명체와 인간의 삶의 목적.

다음 존재들은 미래 세대를 위해 보존되어야 합니다.

(A)
(A-1)
그들 자신의 후손.
(A-2)
그들 자신 이외의 후손들.
그들이 공감하는 다른 사람들의 후손.
자신의 좋은 친구의 후손.

(B)
(B-1)
유전적 후손.

(B-2)
문화적 후손.
///
자신의 후손을 위해.

///

다른 사람의 후손을 위해. 문화 입양.

미래 세대에 대한 후손의 중요성.

생명 또는 인간을 위해.

(1)
자손.
후손에게 남을 수 있는 용이성.
생존 가능성.
그것이 확보되는 정도.

그러한 후손이 다음 조건을 충족할 것.
그러한 후손이 다음 내용을 보유할 것.

다른 사람에 의한 지속적인 사용.
다른 사람들의 수요가 있는 콘텐츠.
다른 사람들의 공감을 얻는 콘텐츠.
다른 사람들 사이에서 확산될 가능성이 있는 콘텐츠.

다른 사람들에게 긴급한 문제.
다른 사람들이 만족하고 해결할 수 있는 콘텐츠.

다른 사람들이 미래 세대에게 자발적으로 전달하고 싶은 콘텐츠.

그런 것들을 실현하는 것.

이를 달성하기 위해 우리는 후손들에게 높은 수준의 교육을 제공해야 합니다.

그들 자신이 자손의 원천입니다.
그들은 후손의 원천이므로 높은 수준의 교육을 받아야합니다.

(2)
자손. 미래 세대에 남겨질 대상. 생계를 유지하기 위해.

(2-1)
생산물을 직접 구매함으로써 그 생산물의 구매를 지원하기 위해.
예시. 애니메이션 팬이 좋아하는 애니메이션의 굿즈를 구입하는 경우.

(2-2)
출력물 제작자의 후원자가 되기 위해.
예시. 부자가 클래식 음악 작곡가에게 재정적 지원을하는 행위.

실패한 인생.

인생 또는 인간을 위해.

(1)
자신의 뜻에 따르지 않는 다른 사람.
후손을 위해 자손을 남기기 위해 자신의 삶을 낭비하는 것.

자손에게 이점을 남기고 싶어하는 사람들.
다른 사람의 도구로 이용당하며 하루하루를 보내는 사람들.
그래서 그들은 자신의 의지와는 무관한 강제 노동을 하며 하루하루를 보냅니다.
그것이 그들의 인생의 끝입니다.

타인을 위한 도구로 끝나는 삶.
쓸모없는 삶.
무의미한 삶.

예시.
결혼도 하지 못하고 자신의 자손도 낳지 못한 채 평생을 기업에서 강제 노동에 시달려야 하는 일본군 위안부.

(2)
관심 없는 일에 인생을 낭비하는 경우.

내면적으로는 별로 관심이 없습니다.
외적인 목표를 추구하기 위해 인생을 보낸다.

사회적 출세를 위해 다른 사람들과 표면적으로 조화를 이루는 것.
사회적으로 허영심이 많다.

예시.
무언가를 성취한 유명한 사람의 자손이나 결과물.
그들의 콘텐츠를 모방하고 추적하는 것으로 끝나는 삶.
영광을 누리는 것으로만 끝나는 삶.

(3)
자신의 유전적 후손의 무능함이 명백해집니다.
이것은 그들 자신이 자신의 유전 적 자손에게 많은 투자와 지원을하더라도 일어날 것입니다.

미래에 무효화 될 행위. 자발적으로 수행합니다. 생명을 소비하는 것.

생명체와 사람.

강둑에 돌을 쌓을 것입니다.

어떻게 수행하든 그 결과는 무효화되는 행동.
그들은 자신의 삶에서 계속 그렇게합니다.
그들은 자발적이고 자발적으로 그러한 행위를 수행합니다.
그 이유.

(A)
그들은 자신의 생식 파트너를 얻으려고 노력하고 있습니다.
그러기 위해 그들은 자신의 성적 매력을 향상시키려고 노력합니다.
이를 위해 그들은 미래에 무효화 될 일상적인 행위를 수행합니다.
그것은 다음과 같습니다.

예시.
그들 자신의 속성과 능력.

이성이 받아들일 수 있는 부분을 개선합니다.
자신의 신체와 외관.
외모와 능력 향상.
자신의 돈 버는 능력을 향상시키기 위해.
이를 위해서는 높은 수준의 교육을 확보해야합니다.
그렇게함으로써 고소득을 올리는 직업을 얻기 위해.

(B)
이미 자신의 생식 파트너를 확보했기 때문입니다.
그들은 자신의 생식 파트너와 관계 또는 결혼 생활을 유지하려고 합니다.
그러기 위해서는 미래에 무효화될 수 있는 행위를 매일 수행해야 합니다.
이는 다음과 같습니다.

예시.
이성과 성관계.
이성을 위해 돈을 벌기.

이성의 삶에서 서로 돕는 것.
예
식사 요리하기.
집과 옷 청소.
일상 생활에 필요한 조언 제공.

(C)
자신의 유전적 자손을 생산하고 있다.

그들은 자신의 유전적 후손을 계속 양육합니다.
자신의 유전적 후손이 스스로 설 수 있을 때까지 계속 그렇게 해야 합니다.

그들은 그 비용을 지불하기 위해 계속 돈을 모읍니다.
그리고 그 자금을 마련하기 위해 계속 일합니다.

그 결과, 그들의 유전적 후손은 미래에 스스로 설 수 있게 될 것입니다.
결과적으로 그들의 유전적 후손은 미래 세대에 남아있을 것입니다.

만약 그것이 실현된다면.
자신의 노동의 결과물.
그 산출물의 내용이 미래 세대를 위한 문화적 후손으로 아무것도 남기지 않는다면.
이것은 그들에게 문제가되지 않을 것입니다.

위의 상황을 실현하기 위해 그들은 미래에 무효화 될 행동을 매일 매일 기꺼이 수행합니다.
즉, 다음과 같습니다.

예시.
자신의 유전 적 자손을 돌보는 것.
자신의 유전적 자손의 삶을 관리하기 위해.
이를 위해 귀하는 매일 다음과 같은 서비스를 제공합니다.
소비되고 손실될 콘텐츠.
예.
식사 준비.
청소.

자신의 유전적 자손에게 높은 수준의 생존 기술을 제공하기 위해.
자신의 유전적 자손에게 높은 수준의 교육을 제공하기 위해.
유전적 후손에게 높은 수준의 교육을 제공하기 위해.
그렇게 하기 위한 재정적 필요성.
교육비와 생활비를 지불하기에 충분한 돈을 벌기 위해.
이러한 목적을 위해 장래에 무효화될 일상적인 노동을 수행하기 위해.

예시.
소비되고 손실될 음식과 음료를 제공하기 위해.
예.
서비스업.

생산된 상품 또는 기술의 내용이 오래되고 쓸모없어져 폐기되는 경우.
예.
제조 산업.

더 이상 필요하지 않아 폐기되는 오래된 입력 정보.

예.
사무 업무.

삶을 살아갈 가치가 있는 기타 삶의 요소.

생물 또는 인간의 경우.

(1)
자손의 생존을 유지하는 행위에 부수되는 삶의 다른 종류의 목적.
유전적 자손을 얻는 행위의 부산물.
성적 만족.
성행위.
성적 쾌락을 얻기 위해.
성적 절정에 도달하는 것.
인생에서 이러한 많은 것을 경험하는 것.

(2-1)
자손의 생존을 목표로 하지 않는 다른 종류의 삶의 목적.
사회적 행동과 사회생활을 통해 의미 있는 시간을 보내는 것.
삶의 사회적 목적.

예시. 파트 1.
마음이 맞는 가까운 동료 및 친구들과 즐거운 공동 활동에 참여하기.
이런 방식으로 의미 있는 시간을 함께 보내는 것.
예시.
오케스트라 연주 밴드의 활동.

예시. 파트 2.
좋아하는 반려동물과 함께 놀면서 의미 있는 시간을 보내는 것.
예시.
고양이 또는 개를 키우기.

예시. 파트 3.
좋아하는 연인과 함께 연애 생활을 지속하며 의미 있는 시간을 보내는 것.
사랑하는 배우자와 헌신적인 관계에서 의미 있는 시간을 함께 보내는 것.

예시. 4부.
혈연 가족 및 친척과 지속적으로 교류하고 의미 있는 시간을 보내는 것.

그들이 가진 문제.

문제들. No.1.
사회 활동과 사회적 기술의 상실로 인한 삶의 목적 상실.
그 후에는 미래 세대를 위해 아무것도 남지 않습니다.

예시. No.1.
그들이 활동하던 조직의 해체.
자신이 활동하던 그룹에서 스스로 은퇴하거나 탈퇴합니다.
이것은 그들이 함께 어울릴 사람이 없다는 것을 의미합니다.
그러면 그들은 의미 있는 시간을 함께 보낼 수 없게 됩니다.
구체적인 예를 들어보겠습니다.
수년간 일했던 회사에서 은퇴하는 경우.
직장에서 사귄 친구들을 잃게 됩니다.
일을 통해 자신만의 결과물을 만들어내지 못함.
그 결과 사회적으로 고립됩니다.

문제. No.2.
질병이나 몸과 마음의 노화로 인해 활동 능력을 상실합니다.
결과적으로 의미 있는 시간을 보낼 수 없게 됩니다.
그 후에는 한때 좋았던 삶의 기억을 제외하고는 기대할 것이 아무것도 남지 않을 것입니다.
아무것도 남지 않은 채 죽게 될 것입니다.

(2-2)
자손의 생존을 유지하기 위해 행동하는 것과는 다른 종류의 삶의 목적.
스포츠를 삶의 목적으로 삼는 것.
예시.
몸의 근육을 단련하기 위해.
프로 야구 선수 또는 국제 올림픽 선수로 활동하기 위해.

특성.
자신의 신체 활동을 문제없이 수행할 수 있는 한, 그들의 삶은 매우 만족스러울 것입니다.

문제.
자신의 신체가 망가지면 스포츠를 만족스럽게 할 수 없습니다.
그들은 삶의 목적을 잃게 될 것이다.
그런 경우, 그들의 삶이나 후손에게는 다음을 제외하고는 아무것도 남지 않을 것입니다.
대회에서의 수상과 같은 기록.

(A)
위의 문제에 대한 일반적인 해결책.
이러한 문제는 미리 자신의 자손을 따로 두어 해결할 수 있습니다.

자신의 자손 보존.
삶을 살 가치가있게 유지하는 것이 필수적입니다.

IT와 자손.

IT를 이용한 문화적 후손은 이를 기록한 컴퓨터 시스템의 서비스 종료로 인해 쉽게 사라질 수 있습니다.
예시.
블로그 서비스를 사용하여 작성한 블로그 게시물.
블로그 서비스가 종료되면 후손에게 남지 않고 사라집니다.
예시.
소셜 게임의 콘텐츠.
게임 운영자가 서비스를 종료하면 쉽게 사라집니다.
게임 플레이 기록은 후손에게 그대로 남지 않습니다.

사회적 명성과 후손.

자손의 생존과 사회적 악명. 그 한계.
문화적 후손은 다음과 같은 위험에 처해 있습니다.
그들을 언급할 사람이 남아 있지 않기 때문에 후손들에게 잊혀질 위험.
이것은 창조자가 생전에 아무리 사회적으로 유명했더라도 마찬가지입니다.
예시.
텔레비전에서 활동하는 사람.
은퇴한 텔레비전 아나운서.
한때 텔레비전에서 활동했던 유명인.
그들의 모습을 담은 비디오 녹화물.

한 세대 내의 추억과 후손.

특정 인물이 생산한 권위 있는 문화적 후손.
특정 세대의 사람들 사이에서 공유됩니다.
그 세대의 사람들이 늙고 죽으면.
사회적으로 잊혀지고 사라집니다.
예시.
전직 가수의 인기 노래.
한때 인기를 끌었던 애니메이션 작품.

유전적 자손과 유전적 짝짓기.

유전적 후손은 나이가 들어감에 따라 후세대의 밀도가 점점 낮아집니다.
이는 다음과 같은 이유 때문입니다.
노년기에 다른 사람과의 유전자 교배.
반복.

결과적으로 유전적 자손은 자손임을 잃습니다.
그것은 평범한 낯선 사람처럼됩니다.

삶과 돈.

돈. 그것은 투자의 대상입니다.
그것은 살아있는 것들에 필요합니다.
사람이 많이 벌면 그의 삶은 더 풍요로워지고 사회적으로 품위있게 될 수 있습니다.
예. 예. 백만장자가되는 것을 목표로하고 그것을 달성하는 투자자.

그러나 생물에서 번 돈은 죽은 후에는 무효가됩니다.
따라서 자신의 유전적 후손을 남기지 않는 한 그들의 삶은 불행할 것입니다.

반면에 사람들은 돈이 있으면 자신의 후손을 미래 세대에 남길 가능성이 더 높습니다.
그 이유는 다음과 같습니다.

(1)
수컷은 암컷에게 돈을 준다.
이것은 남성이 여성과 성관계를 갖고 결혼하는 것을 더 쉽게 만듭니다.
따라서 자신의 유전적 자손을 가질 가능성이 높아집니다.

(2)
생물과 인간은 자신의 유전적 자손을 위해 많은 돈을 투자합니다.
이를 통해 다음을 더 쉽게 달성할 수 있습니다.
자신의 유전적 자손.
생존력을 향상시키기 위해.

(3)
생물과 인간은 자신에게 많은 돈을 투자합니다.
이를 통해 다음과 같이 될 수 있습니다.
유능한 문화적 자손이 될 수 있습니다.
그리고 그들을 생성 할 수 있습니다.

결과적으로 그들은 다음을 쉽게 달성 할 수 있습니다.
그들 자신의 문화적 자손.
그들의 생존력을 향상시킵니다.

후손이 쓰레기가 되는 문제.

(1)
문화적 후손.
즉, 보관 된 데이터로서 후손을 위해 남아 있습니다.
그러나 이 세상 사람이나 미래 세대에 의해 거의 언급되지 않습니다.
효과적인 활용 없이 쓰레기처럼 계속 존재할 것입니다.
그러한 문화적 후손의 데이터.
예시. 아카이브 사이트에 등록된 무명 작가 및 무능한 작가의 전자책 데이터.

(2)
유전적 후손.
세대 간의 유전자 상속 자체는 어떻게 든 달성됩니다.
그러나 그들은 무능하고 계속해서 지루한 삶을 살며 대대로 사회의 바닥으로 가라 앉을 것입니다.

자손을 생산할 수없는 사람들의 문제.

애초에 자손을 낳을 수없는 상황에 처한 사람들의 문제.
예시. 파트 1.
질병으로 인해 유전적 또는 문화적 후손을 생산할 수 없는 정신 장애인.

(1)
유전적 후손의 문제.
질병에 대한 편견으로 인해 결혼을 할 수 없습니다.
이로 인해 자신의 유전적 자손을 생산하지 못하게 됩니다.

(2)
문화적 자손의 문제.
장애로 인한 무능력.
평생 동안 자신의 문화적 자손과 문화적 산출물을 생산할 수 없습니다.

(3)
사회적 금지의 문제.
사회로부터의 고립으로 인해 평생 동안 사실상 출산을 금지당하는 경우.
이것이 인생에서 일어나는 일입니다.
예시.
정신병원의 폐쇄 병동에서의 격리.

사회적 구호의 필요성.

권리로서 남아있는 자손.

생물과 인간.
자신의 자손을 남길 수있는 능력.
그렇게 할 수있는 기회는 인생에서 확보됩니다.
그렇게 할 수 있는 기회를 다른 사람이 일방적으로 빼앗아서는 안 됩니다.

이것이 생명체와 인간의 기본 권리입니다.

삶의 목적과 재화의 지원.

생명체와 인간.

그들이 하고 싶은 일과 자신을 위해 사용하고 싶은 물건.
사회에서 그들을 살리기 위해.
미래 세대를 위해 보존하기 위해.

예시. 예시 1.
자신이 좋아하는 상점이나 서비스.
정기적으로 그곳에 나가기 위해.
자주 액세스합니다.
따라서 판매용 상품을 구매합니다.
따라서 구매를 지원하는 행위를 수행합니다.

다음은 구체적인 예입니다.
좋은 라멘 식당을 방문하고 그 식당에서 라멘을 사서 먹습니다.
자신이 좋아하는 게임에 적극적으로 비용을 지불합니다.

후손과 능력의 필요성.

미래 세대를 위해 후손을 남기기 위해서는 높은 수준의 능력과 재능이 필요합니다.
무능한 사람들은 그대로 번식하기가 어렵습니다.

(1)
무능한 사람은 다음과 같은 경우 인간으로서 매력이 없습니다.

다음과 같은 것이 없다.
기득권을 가진 배경.
예.
가족 배경.
자산.

그들은 결혼하기가 어렵습니다.
유전적 자손을 가질 가능성이 적습니다.

(2)

무능한 사람들은 다음을 그대로 수행 할 능력이 없습니다.

자신의 문화적 자손에게 다음을 통합하십시오.
이 콘텐츠를 미래 세대에 상속합니다.
이를 위해 필요한 매력.

삶의 목적과 라이프스타일 사이의 관계.

생명체와 인간을 위해.

(1)
(1-1)
이동하는 사람들의 삶의 목적.
후손을 위해 자신의 창의적이고 독창적 인 업적을 보존하는 것.

(1-2)
앉아있는 사람들의 삶의 목적.
조상들이 남긴 유용한 선례와 전통을 후대에 전승하는 것.

(2)
삶의 한가운데서 삶의 목적을 바꾸기 위해.
이를 달성하기 위해 자신의 삶의 시행 착오.
그것을 반복하는 것.
이러한 행동은 다음 내용을 실현하는 데 필수적입니다.
더 나은 자손을 더 많이 남기기 위해.

(2-1)
모바일 라이프 스타일 사회에서는 더 쉽습니다.
이러한 도전을 받아들이는 모바일 사회에서 더 쉽습니다.

(2-2)
정주 사회에서는 어렵다.
사회는 그러한 도전을 용납하지 않는다.
사회는 다음과 같은 생활 방식만을 허용합니다.

남은 생애 동안 삶의 레일 위에서 달리는 것.

(3)
주변 사람들과는 다른 독특한 삶의 목적을 갖는 것.

(3-1)
모바일 라이프스타일의 사회에서는 더 쉽습니다.
모바일 사회는 다음을 가능하게 합니다.
사람들의 개성이 다양해진다.
사람들의 개성의 다양성과 그 다양성에 기반한 삶의 목적의 독특성.

(3-2)
이는 정적인 생활방식의 사회에서는 달성하기 어렵습니다.
사회는 이러한 삶의 목적의 독특성을 용납하지 않습니다.
사회는 다음과 같은 삶의 방식만을 허용합니다.
주변 대다수 사람들의 삶의 목적.
그 내용.
평생 동안 자신의 취미와 삶의 목적을 끊임없이 변화시킵니다.
그런 이타적이고 동기화 된 삶.
그렇게 할 수 밖에 없습니다.

인생에서 가장 중요한 것.

생명체와 인간.

1.
그들은 언제 죽을지 모릅니다.
자신이 죽으면 그 순간부터 자신의 자손을 남기는 것이 불가능 해집니다.

그들은 언제 병에 걸리고 쓰러져 움직일 수 없게 될지 모릅니다.
그들은 언제 병에 걸려서 움직이지 못하게 될지 모르고, 그 순간부터 자신의 자손을 낳는 것이 극도로 어려워집니다.

그러한 순간이 언제 올지 예측하는 것은 불가능합니다.

2.
이러한 가혹한 현실에 대처하기 위해 그들은 무엇을 할 수 있습니까?

그것은 그들이 일상 생활에서 다음을 깨닫도록하는 것입니다.
(1)
인생에 후회를 남기지 않기 위해 최선을 다한다.
(2)
주어진 시간에 자신이 할 수 있는 일과 하고 싶은 일을 한다.
그때그때 할 수 있는 일과 하고 싶은 일.
(3)
그들의 삶을 살 가치가 있게 만드는 것들.
무엇이 그들의 삶을 살 가치가 있게 만드는가.

2-1.
그 일들의 구체적 내용.
그들의 일상 생활에서 다음과 같은 내용을 실현하는 것입니다.

자신의 자손.
매번 다음과 같은 조건에서 그들을 생성하고 양육합니다.
그 당시에는 그들이 가진 최고의 생존력을 가지고 있습니다.

자신의 자손을 낳을 것.
후손을 위해 생존할 가능성이 가장 높은 형태로 미리 보존하고 보존하기 위해.

2-2.
개발의 예.
여러 가지 이유로 자신의 후손을 남기기가 어려울 때.

그들 자신이 공감하는 다른 사람들의 자손.
그들과 협력하여 다음이 실현되도록하십시오.
매번 다음과 같은 상태가 될 것입니다.
그 시점에서 현재까지 최고의 생존력을 가질 것.

그러한 다른 사람들의 후손을 미래 세대를 위해 생존 할 가능성이 가장 높은 형태로 보존하고 보존합니다.
그 실현을 위해 협력할 것.

3.
이러한 목표를 달성하고 이를 확인한다.
다음 (1)에서 다음 (2)가됩니다.

(1)
그들이 보내는 일상 생활과 생활.

(2)
그들 자신의 진정한 삶의 목적.

자원의 소유권과 비소유권. 장점과 단점.

자원 소유의 장점과 단점.

자신이 가진 자원을 기여함으로써 문제없이 생계를 유지하고 먹을 수 있습니다. 이것이 그들이 자원에 너무 익숙해 져서 자원의 기여 이외의 다른 것을 위해 일하고 싶지 않은 이유입니다. 따라서 세계 문화 발전에 기여하지 않습니다.
어떤 식 으로든 생계를 유지하고 세계 문화 발전에 기여하기 위해 일합니다. 그렇게 할 필요성, 동기 부여 및 추진력 부족. 그 결과 역사에서 눈에 띄는 위치를 차지하지 못함.
자원 소유자. 자원을 채굴하고 수출합니다. 자원을 빌려주기 위해. 그렇게 함으로써 생계를 유지할 수 있습니다. 다른 일을 할 필요가 없습니다. 일하지 않기 위해. 편안함. 아무것도 하지 않는 것. 그런 일을 할 수 있는 것. 그런 긍정적 인 측면을 갖는 것. 그런 사람들. 그런 나라들.
게으르다. 비생산적. 생산성이 부족합니다. 결과적으로 그들은 세계의 문화 발전에 기여하지 않습니다. 결과적으로 그들은 세계의 문화 발전에 기여하지 않습니다. 그러한 부정적인 측면. 이러한 단점을 자원 소유 증후군이라고 할 수 있습니다. 그런 사람들. 그런 나라들.
그들은 다음과 같습니다.
(1) 천연 자원의 소유자. 천연 자원을 소유 한 국가의 사람들. 수요가 많은 천연 자원. 석유. 천연 가스. 금속. 소유자 및 소유 국가. 아랍. 러

시아. 호주.
(2) 부동산 소유자. 부동산을 임대하는 사람. 토지 소유자. 집주인. 주거용 부동산의 집주인.
(3) 생산 시설의 소유자. 생산 설비의 소유자 및 생산 설비를 임대하는 사람. 농장 소유주. 공장 소유주.
(4) 생식 자원의 소유자. 여성의 신체. 여성 생식기. 자궁. 그들의 소유자. 그것들을 빌려주는 사람. 여성.
(5) 자산 소유자. 배당금 지급자. 주주. 투자자. 자산 소유자.

(2020년 12월 최초 게시)

자원 비소유자의 장점과 단점.

리소스 비소유자. 리소스 사용자. 리소스 소유자에게 보상을 제공하기 위해 일을 해야 하는 사람. 일하는 사람. 힘든 일을 하는 사람들. 자체적으로 리소스를 보유하지 않음. 리소스를 구매하거나 빌려야 하는 경우. 이를 위해 보상을 받아야 할 필요성. 그러한 보상을 받기 위해 끊임없이 일해야 할 필요성. 노력의 필요성. 일하지 않으면 생계가 금방 어려워집니다. 노예와 같은 측면이 있습니다. 그러한 단점과 부정적인 측면. 이러한 단점을 자원 비 소유 증후군이라고 할 수 있습니다. 그런 사람들. 그런 나라.
그들은 열심히 일합니다. 생산적입니다. 산출물을 생산합니다. 그 결과 세계의 문화 발전에 기여합니다. 역사에 흔적을 남기는 것. 그런 긍정적 인 측면을 갖기 위해. 그런 사람들. 그런 나라들.
그들은 다음과 같습니다.
(1) 천연 자원의 비 소유자. 천연 자원을 소유하지 않은 국가의 사람들. 수요가 많은 천연 자원. 석유. 천연 가스. 금속. 비소유자 및 비소유 국가. 그들의 구매자. 서유럽. 일본. 중국은 풍부한 금속을 생산하지만 석유와 천연 가스는 많지 않으므로 그 점에서 자원 비 소유자의 편이 될 것입니다. 미국은 천연 가스를 생산하지만 생산 비용 측면에서 열등하므로 그 점에서 자원 비 소유자의 편이 될 것입니다.
(2) 부동산 비소유자. 토지의 비소유자. 주거용 부동산의 비소유자. 임차인.
(3) 생산 시설의 비소유자. 생산 장비 임차인. 농장 노동자. 소작농. 공장 노동자.
(4) 생식 자원의 비 소유자. 여성의 몸. 여성 생식기. 자궁. 그들의 비 소유자. 그들의 임차인. 남성.
(5) 자산의 비 소유자. 배당금을 살 수없는 사람들. 다른 사람에게 배당금을주는 사람. 그것을 위해 일하고 이익을 창출해야하는 사람. 주

주에게 의존하는 기업 관리자. 기업 노동자.

(2020년 12월 최초 공개)

자원 소유자와 자원 비소유자 사이의 관계.

자원 소유자는 자원 비소유자에게 자원을 제공할지 여부를 결정할 수 있는 사회적 권한을 가지고 있습니다. 이는 결정적인 사회적 이점입니다.
자원의 소유자는 자원의 비소유자에 비해 사회적 우위를 점합니다.
리소스의 소유자는 리소스의 비소유자를 지배합니다.
리소스의 소유자가 리소스의 비소유자를 착취합니다.

자원의 소유자 또는 자원을 소유한 국가는 사회적 우월자, 사회적 지배자, 사회적 권력자입니다.
자원의 비소유자 및 비보유 국가는 사회적 하위자, 사회적 피지배자, 사회적 권력이 없는 국가입니다.

자원의 비 소유자 및 비 소유 국가가 우위를 점할 수있는 조건. 자원의 공급 과잉이 발생하여 자원을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 경우입니다.

자원의 소유권. 소유자가 속한 혈연 혈족 그룹 내에서 독점적이고 배타적으로 상속되며 기득권이 됩니다. 자원의 비소유자와 그 후손은 계속해서 자원에서 배제됩니다. 이것이 바로 사회적 차별입니다. 이러한 기득권을 파괴하는 것은 사회적 격차가 고착화되는 것을 막기 위해 주기적으로 필요합니다.

생식 자원의 소유권과 비소유권. 인간의 정자와 난자가 수정되는 시점에 결정됩니다. 한 사람의 일생 동안 뒤집기가 어렵습니다. 생식 자원의 소유자인 여성은 사회에서 좋은 대우를 받아야 합니다. 생식 자원의 소유자가 아닌 남성은 사회적으로 열악한 대우를받습니다. 이러한 사회적 차별. 이러한 사회적 차별은 평생 동안 계속되며 제거하기 어렵습니다.

(2020년 12월 최초 공개)

부와 빈곤. 경제적 격차의 출현. 원인과 해결책.

부와 빈곤. 경제적 격차의 출현. 원인과 해결책.

우리 모두는 부자가 되고 싶어합니다. 어떤 인간도 가난해지기를 원하지 않습니다. 부는 생존 확률을 높이고 대대로 유전적 후손을 이어갈 수 있게 해주기 때문입니다. 생명체는 부자가 되고 싶어합니다. 이것은 자신의 자손을 후대에 물려주는 것을 주된 목적으로 살아가는 생물의 자연스러운 욕망입니다.
사람들이 부자가되면 자신의 돈이 가난한 사람들을 위해 사용되기를 원하지 않습니다. 부자들은 자신의 돈이 가난한 사람들의 경제적 구제를 위해 사용되기를 원하지 않습니다. 사람들은 부자가 되면 부자와 가난한 사람 사이의 경제적 격차와 그 지속성을 긍정합니다. 사람들은 부자가 되어도 더 많은 돈을 원합니다. 돈에 대한 인간의 욕망은 무한합니다. 부자가 된 사람은 부유 한 생활 방식을 유지하기를 원합니다. 인간은 자신의 생활 수준이 떨어지는 것을 원하지 않습니다.
인간이 가난 해지면 부자가 가난한 사람들에게 자금을 지원하기를 원합니다. 인간이 가난해지면 부자와 가난한 자 사이의 경제적 격차를 부정합니다. 가난한 사람들은 부자들의 부를 몰수하여 가난한 사람들에게 분배하는 경제 혁명이 일어나기를 원합니다.
부자와 가난한 자의 분리는 두 사람의 능력에 대한 유전적 차이로 인해 초기 상태에서 발생합니다. 유전적으로 재능이 있는 사람은 더 많이 벌게 됩니다. 유전적으로 무능한 사람은 수입이 적습니다. 유전적 재능이 있는 사람은 부자가 될 것입니다. 유전적으로 무능한 사람은 가난해집니다.
인간은 자신의 기득권을 긍정합니다. 돈을 많이 벌어 기득권을 얻은 부자는 기득권을 지키기 위해 열심히 노력할 것입니다. 기득권을 얻은 부유한 사람은 그 기득권을 대대로 후손에게 물려주기 위해 열심히 노력할 것입니다. 그러한 부유 한 사람은 가능한 최고 수준의 후천적 교육을 제공하기 위해 그의 유전 적 후손의 교육에 많은 돈을 기부할 것입니다. 이 정책은 대대로 이어집니다. 초기 부유층의 재능있는 유전자는 자손의 반복적 인 유전 적 짝짓기의 결과로 종종 손실되고 자손의 유전 적 능력은 평범 해집니다. 그러나 유전적 능력이 평범해

진 후손들은 조상으로부터 기득권을 물려받아 평범한 유전적 능력에 걸맞지 않은 부유한 생활을 누립니다. 유전적 능력이 평범한 사람들의 후손은 몇 세대에 걸친 값비싼 고등 교육을 통해 평범함을 교정하고 조금 더 유능한 사람이 될 수 있습니다. 이를 통해 그들의 후손은 일정 수준의 소득력을 유지하고 부유한 라이프스타일을 누릴 수 있습니다. 기득권을 가진 부유층은 서로 결혼하는 경우가 많으며, 이런 식으로 기득권은 후손에게 독점적으로 상속됩니다.
사람들은 유전적으로 능력이 있는 사람과 결혼하기를 원합니다. 유전적으로 유능한 후손이 유전되기 쉽기 때문입니다. 유전적으로 유능한 사람은 다른 유전적으로 유능한 사람과 결혼함으로써 자신의 유전적 능력을 대대로 물려받습니다. 이는 대대로 기득권을 대물림하는 결과를 가져올 것입니다. 그것은 대대로 부유 한 생활의 상속을 가져올 것입니다.
부자들은 세금으로 자산을 몰수당하는 것을 좋아하지 않습니다. 부유층은 기득권을 유지하기 위해 세금이 낮은 국가로 자산을 옮깁니다. 국가 자체는 기득권을 가진 부자와 권력자, 기득권이 없는 가난하고 힘없는 사람들로 나뉩니다. 국가가 몰수한 세금은 부자와 권력자의 이익을 위해 사용되는 경우가 많으며 가난하고 힘없는 사람들에게는 쉽게 전달되지 않습니다.
경제 혁명이 일어나고 이전에 부유했던 사람들의 자산이 가난한 사람들에게 분배되면 얼마 후 혁명의 지도자와 유전적으로 유능한 사람들이 사회적으로 새로운 부자로 부상하고, 혁명의 추종자와 유전적으로 무능한 사람들은 새로운 빈곤층으로 사회적으로 가라 앉으면서 다시 새로운 경제적 격차가 발생합니다. 경제적 격차가 발생합니다. 인간은 기득권을 욕망하기 때문에 새로 부유해진 사람들은 다시 자신의 기득권을 유지하기 위해 열심히 노력할 것이고, 그 결과 경제적 격차는 다시 고착화될 것입니다. 중국과 러시아 등 공산주의 혁명이 일어난 나라에서 이러한 현상이 발생했습니다.
인간의 유전적 능력 격차는 근본적으로 제거하기 어렵습니다. 개인 간의 유전적 차이는 그 자체로 개인 간의 능력 격차 발생과 직결됩니다. 이러한 능력 격차는 빈부 격차의 초기 원동력입니다.
부유층의 기득권이 장기간 유지되면 유전적으로 유능한 사람은 가난한 사람의 상태에 빠져들게 됩니다. 태어날 때부터 가난한 사람이라면 유전적 능력을 발휘하여 부자가 되는 것은 불가능합니다. 그의 유전적 능력을 발휘할 수 없다는 것은 사회에 손실입니다. 그가 유전적 능력을 발휘하지 못하고 부자가 될 수 없다는 것은 사회적 불평등입니다. 이러한 일은 사회에서 가능한 한 피해야 합니다.
사람들은 부자가 되기를 원합니다. 개인 간에는 영구적인 능력의 유전적 격차가 존재합니다. 따라서 인간 사회에서는 부자와 가난한 사람이 끊임없이 발생하고 사회에서 경제적 격차의 발생은 불가피합니

다. 또한 인간은 기득권의 유지와 세습을 지향하는 성향이 강하기 때문에 사회에서 세대 간 경제적 격차의 유지도 불가피합니다.
부유층이 보유한 기득권의 세대 간 대물림을 사회적으로 억압합니다. 유전적으로 무능한 부유층을 다시 빈곤층의 대열로 끌어들이는 사회 정책을 끊임없이 만들어야 합니다. 유전적으로 능력이 있는 빈곤층이 부자가 될 수 있는 기회를 지속적으로 제공하고 장려합니다. 유전적 능력이 있는 빈곤층을 사회적으로 식별하고 고등 교육을 제공하기 위한 정책을 지속적으로 유지합니다. 이것이 바로 사회의 경제적 불평등을 줄이는 핵심입니다.
경제 혁명은 부유층이 축적한 기득권을 무너뜨릴 수 있습니다. 유전적 능력이 있는 빈곤층이 새로운 부자가 될 수 있습니다. 이것은 일시적으로 사회적 평등을 가져올 것입니다. 그러나 동시에 새로운 부유층에 의한 기득권 유지와 대물림이 다시 발생하여 사회의 경제적 격차를 재생산합니다. 따라서 인간 사회에서 경제 혁명은 주기적으로 반복적으로 필요합니다. 주기적인 경제 혁명의 사회적 제도화. 이것은 사회의 경제적 불평등을 시정하는 또 다른 핵심입니다. 미국과 같이 빈부 격차가 여전히 극심하고 해결되지 않은 나라에서 적극적으로 도입해야 합니다.
모든 인간은 부자가 될 수 있어야 합니다. 누구나 기득권을 가질 수 있어야 합니다. 유전적으로 무능한 사람도 충분히 성취할 수 있습니다. 주변의 자연적, 사회적 환경이 이를 실현할 수 있는 충분한 여지가 있다는 것입니다. 이것이 가장 이상적인 사회 상황입니다. 인간 사회의 궁극적인 목표는 이를 실현하고 유지하는 것입니다.

사회적 상사의 심리학. 사회적 부하 직원의 심리학.

사회 상사의 심리학. 사회 부하 직원의 심리학.

생물의 사회. 사회 계층 구조. 그들의 결정 요인.

살아있는 것의 사회.

사회적 계층 구조.
그들의 결정 요인.
(1)
(1-1)
그들 자신이 속한 계급.
그들 자신이 속한 계층.
그들의 최고점과 최저점.

(1-2)
자신이 속한 혈통입니다.
그들 자신이 속한 혈통 좌식 그룹.
그들이 가진 장점.
그들의 좋은 점과 나쁜 점.

(2)
능력.

(2-1)
그들 자신이 가지고 있는 개인적인 자질과 노력.
그들이 얼마나 많이 또는 얼마나 적게 소유하고 있는지.
좋든 나쁘든 그들의 자질.

(2-2)
그들 자신의 자원.
그들 자신의 기득권.
장뇌 약물로서 그들이 가져다주는 이점.
다음과 같습니다.
//
그들 자신의 능력.
그들의 증가.
그들의 잠재력이 증가합니다.
//
(3)
위험에 대응하는 능력.
다음 중 어느 정도에 해당합니다.
성별 차이에 해당합니다.

(3-1)

위험을 감수하는 리더십.
남성성.

(3-2)
위험 회피.
위험 회피가 가져다주는 자기 보호의 용이성.
여성성.

(4)
기득권의 크기.
그들이 차지하고 있는 자원.
그들의 가치의 크기.

자본과 장비에 대한 그들 자신의 소유권.
아래 (1)과는 반대로 (2)에 미치는 영향.
(1)
차입자로서의 부하 직원.

(2)
지위.
말의 힘.
통제력.
그들의 힘.
그들의 획득.

(5)
영향력.
말의 힘.
그들의 규모.

(5-1)
정보를 통제할 수 있는 수단의 소유.
사용 가능한지 여부.

(5-2)
미디어를 통제하는 수단.
미디어의 존재 여부.

(6)
군대.

(6-1)
공격성.
라이벌과 다른 플레이어가 보유한 자원과 이권.
쉽게 점령할 수 있는 능력.
보유한 자원의 많고 적음.

(6-2)
방어력.

자신들이 보유하고 있는 자원과 이권.
라이벌과 다른 사람들에 의한 점령.
목표 달성의 난이도.
얼마나 많고 얼마나 적은지.

(7)
주변 사람들에 대한 착취.
달성할 수 있는 용이성.

주변 사람들에 대한 착취.
실현의 용이성.

그들이 얼마나 많이 또는 얼마나 적게 소유하고 있는지.

사회적 상급자.

(A)
사회적 상급자. 그들의 분류.

(1)
능력.

(1-1)
유능한 사람.
유능한 사람.
풍부한 개인적 자질과 노력.

자원 보유.
기득권.
그들의 풍부함.
능력 향상을 가져 오는 용이성.

성공.
노력에 대한 보상.

유능감.
힘의 감각.
그것들을 가질 수 있다는 것.

(1-2)
무능함.
좋은 환경.
다음을 달성하기 쉽습니다.
//
무능력.
진정한 능력 부족.
은폐.
//

(2)
사회적 지위.
연대기적 변화.
그 크기.

(2-1)
상위 사회 계층의 보유자.
//
명문가 출신.
혈통의 우수성.
귀족.
//
그것을 유지하는 사람.

타고난 유능함.
질병으로부터 자유롭다.
더 높은 사회적 생명체의 요구에 적합한 능력.

그것을 유지해 온 사람.

(2-2)
낮은 사회적 계층에서 상승한 사람.

(2-2-1)
원래 유능한 사람.
크게 성공한 사람.
다음을 성취한 사람.
//
재정적 이득.
지위.
그들을 늘리기 위해.
//

(2-2-2)
본질적으로 무능하다.
그것을 보충하기 위해.
다음과 같습니다.
//
소유한 자원.
기득권.
//
풍부하게 공급되는 경우.

(B)
사회적 상급자.
그들이 취하는 행동.

(1)
그들의 사회적 지위.
그들의 상승.

그들이 쉽게 올라가는 것.

(2)
그들의 사회적 지위.
상승 후 현상 유지.
상승 후 하강을 피하는 것.

(2-1)
하위 계층이 상위 계층으로 올라가는 것을 방지합니다.
이를 추구합니다.
하위 직급자를 위해 다음과 같은 생각을 실천합니다.
//
살리지 말고 죽이지 말자.
//
(2-2)
그들 자신의 우월성.
그들의 초기화.
회피.

그들 자신의 기득권.
그들의 초기화.
그들의 회피.

사회의 초기화.
그것에 대한 회피.

사회 혁명.
그것에 대한 회피.

(2-3)

(A)
그들 자신의 우월성.
그들을 지탱하는 발 밑의 기반.
그것을 뒷받침하는 사회 시스템.
그들 자신의 높은 지위.
그것을 뒷받침하는 계층 구조.
그것을 뒷받침하는 부하들.
그러한 부하들이 상사에 대한 충성심을 유지하는 것.

(B)
위의 (A).
그것들의 붕괴.
그러한 부하가 다음을 수행하는 것.
상급자에 대한 반란 또는 반란.
상급자를 지우려는 시도.

다음 중 하나를 수행하는 것.
//
상급자.
생명의 생존.
혈연 관계의 생존.
그들을 끊으려고 시도하는 것.
//

위의 (B).
그러한 상황의 발생.
상급자에게 다음과 같은 정신 상태를 가져 오는 것.
//
그것에 대한 불안.
그것에 대한 의심과 두려움의 발생.
//

상급자는 이를 위해 다음과 같은 조치를 취해야 합니다.
//
자신에 대한 불충성.
존재가 의심되는 사람.
그러한 부하 직원에 대해서는 다음을 수행합니다.
//
그들을 제거하십시오.
그들을 제거하십시오.
왼쪽으로 이동합니다.
//
모든 부하들에게 그러한 행동을 강요합니다.

그런 상사들.
부하들은 그들을 독재자라고 부른다.
그들은 부하들이 두려워합니다.
그들은 부하들의 충성심을 잃을 것입니다.
그들은 다음과 같은 일을 할 것입니다.
//
아랫사람을 두려워합니다.
이를 악용합니다.
그것으로 부하들을 지배합니다.
//

위의 (B).
그러한 상황의 발생.
이를 방지합니다.
그렇게 하려면 다음을 수행하십시오.
(1)
스스로를 보호합니다.
강화하세요.

(2)
부하직원은 다음을 수행해야 합니다.
//
상급자에 대한 충성심.
이전과 같이 유지한다.
//
이를 보장하기 위해.

이를 달성하기 위해 그들은 스스로 다음을 수행해야합니다.
하위 계급이 지지하는 행동.
어느 정도까지 계속 취하십시오.
다음과 같습니다.
//
품위있게 행동하십시오.
유능한 행동.
사회 개혁가로서 행동하십시오.

유능한 부하 직원.
그들을 높이 평가합니다.

충성스러운 부하.
계속해서 그들을 높이 평가합니다.
//

그런 상사.
그는 부하들에게 다음과 같이 대우받을 것입니다.
//
그는 주권자라고 불립니다.
그는 숭배받는다.
//

그런 상사.
그는 다음과 같은 일을 할 것입니다.
//
부하들의 충성심.
그것을 이용한다.
그리고 그렇게 함으로써 부하들을 지배합니다.
//

(2-4)
절대적인 상사처럼 행동하려는 경향.
그렇게 행동하는 경향.
그렇게 하려는 강한 경향.
예시.
절대 군주제.
그것의 실현.
그것의 유지.

사회적 부하.

(A)
사회적 부하.
그들의 분류.

(1)
능력.

(1-1)
무능한 사람들.
저성과자.

개인적인 자질과 노력.
그들의 희소성.

소유 자원.
기득권.
그들의 희소성.
이것이 가져 오는 능력을 향상시키는 데 어려움.

노력에 대한 보상이 부족합니다.
무력감.

(1-2)
유능한 사람들.

(1-2-1)
실패.
결과적으로 사회적으로 타락했습니다.

(1-2-2)
자신을 둘러싼 환경이 나쁘다.
자신의 진정한 잠재력을 개발할 수 없음.

(2)
사회적 지위.
연대기적 변화.
그 크기.

(2-1)
낮은 사회 계층.
사람의 사회적 지위.

(2-2)
더 높은 사회적 수준에서 떨어진 사람.

처음부터 유능한 사람.
크게 실패한 사람.
다음과 같은 결과를 초래한 것.
경제적 손실.
지위 상실.
그런 경우.

처음부터 무능하다.
이를 보완하기위한 장뇌 알약.
다음과 같은 내용입니다.
//
소유 자원.
기득권.

//
소진된 것.
그렇게 했을 때.

원래 유능했던 것.
질병.
다음을 발생시킨 원인.
더 높은 사회적 생명체에 필요한 충분한 능력.
능력의 상실.
그러한 경우.

(B)
사회적 부하.
그들이 취하는 행동.

(1)
승진 시도.

(1-1)
그들이 소유한 자원.
그들 자신의 이익.
그들을 새롭게 획득하는 것.
그렇게 하기 위해 필요한 육체적, 정신적 고난.
이를 수행하려는 의지.

성공하기 위해.
이를 달성하기 위한 다양한 시행착오와 도전.
필사적으로 반복하는 것.
그런 것들을 실행하고 실현하는 것.
이를 위해 필요한 능력.
그것들의 습득.

(1-1-1)
승천에 필요한 육체적, 정신적 고난.
그것들을 기꺼이 행하는 것.
예.
학업.
노동.

일하면서 자신의 학업과 능력을 위해 열심히 노력하는 것.
그 목적을 위해 약간의 시간을 할애하는 것.
그렇게하기 위해 필사적으로.
예.
고군분투하는 학생.

(1-1-2)
승천에 필요한 육체적, 정신적 고난.
그들을 피하기 위해.

쉽게 상승하기 위해.
그것들을 지향하는 것.

(1-2)
사회적 위계질서.
그들의 창조.
그것에서 다시 시작하는 것을 지향합니다.

(1-2-1)
//
사회의 초기화.

사회 혁명.
사회 변화.
//
그들을 이끌다.

(1-2-2)
상위층이 점유한 기득권.
그들의 초기화.
그들의 무효화.
그들의 실현을 지시합니다.

스스로 그들을 일으킬 수있는 능력 부족.

사회 변화의 유능한 지도자.
그들의 탄생에 대한 기대.
그들에 대한 인식의 힘.

사회 변화의 지도자.
그들의 활동을 타고.
이에 대한 인식의 강도.

(1-3)
//
계층 구조의 하위에서 상위로의 전환.
어려운 삶에서 벗어남.
//
달성하고자 하는 목표.

예시.
//
도박.
투자를 시도하다.
부자가 되려고 하다.
//

(1-4)
상사와의 결혼.
그 실현에 대한 기대.

조준하다, 공을 손에 들고 다니다.
//
부유한 혈통.
좋은 혈통.
그들에 대한 참여.
//
목표 달성.

상급자와의 결혼.
그 가능성을 높이기 위해.

그렇게하려면 다음을 개선하십시오.
자신의 성적 매력.

이를 달성하려면 다음을 개선하십시오.
자신의 타고난 외모.

(1-5)

상급자와의 접촉.
이것은 적극적으로 시도되어야 합니다.
이것은 남성과 여성의 성 차이와 관련이 있습니다.

(1-5-1)
상급자에게 도전하기.
자신의 힘을 키우기.
육체적 싸움.
힘의 사용을 수반하는 싸움.
그들을 번성하게 만들기 위해.

그들을 이기기 위해.
적극적으로 그렇게하려는 시도를 수행합니다.
남성성.

(1-5-2)
상사 설득.
자기 주장.
자신의 능력에 호소하는 것.
그렇게 하려는 적극적인 시도.
상대방에 대한 그러한 시도에 성공하는 것.
그러한 시도를 적극적으로 수행하는 것.
남성성.

(1-5-3)
//
상급자에게 들어가는 것.
상관에게 발견.
상관에 대한 복종.
//
그러한 행위를 힘차게 수행한다.
지속적으로 반복한다.
상사가 그녀와 친해지도록 만드는 것.
그런 상사는 자신의 지위를 높인다.
그렇게 만들기 위해.
그렇게함으로써 상승 할 기회를 얻으려고 노력합니다.
여성성.

(2)
종속적인 상태.

이를 받아들이는 것.
상승을 연기합니다.
그것을하는 것.

그런 수용.
그것에 대한 기본적인 태도.
//
약간 긍정적일 때.
부정적이고 꺼리는 경우.
//
(2-1)
그들 자신의 삶.
그것의 내용.
불이익을 받는 것.
그들이 불이익을 받고 있다는 것.

그러한 상황을 인식하는 것.

(2-2)
현재 상황에 대한 체념.
현재 상황에 대해 무력감을 느끼는 것.
상황에 대해 아무것도 하지 않는 것.
현재 상황에 대해 냉담하다.

(2-3)
현 상황에 대해 적당히 만족한다.

(2-3-1)
//
작은 행복.
작은 재미.
삶의 작은 목적.
//
그것을 찾는 것.
그것들을 조금씩 실현하세요.
그렇게 함으로써 지금 현재에 만족하세요.

(2-3-2)
마음이 맞는 부하들과 친구를 사귀자.
그들과의 교류를 즐긴다.

당분간은 현재 상황에 만족한다.

(2-4)
현 상태에 대한 불만.
붙잡고 있다.

(2-4-1)
사회에 대한 불만.
그것을 저장합니다.
낮은 계급 사이에서 사회에 대해 서로 불평하는 것.
사회를 비판하는 시위에 참여.

(2-4-2)
사회에 대한 적대감.
그것을 보유하기.
주변 사회를 거부한다.
사회에 대한 몰입.
사회로부터의 고립.

(2-5)
현재 상황에 대한 절망.
자기 파괴.
절망.
자살.
광기.

(2-6)
어려운 삶에서 산만함.
예시.
음주.
도박.
섹스.

(3)
상사에 대한 심리적 의존.

(3-1)
상사에 대한 충성심.
그것을 붙잡고 있습니다.
상사의 이익을 위해 희생하는 것.

그렇게 하고자 하는 욕망.

(3-2)
상급자에 의한 구원.
그들을 구하는 것.
예시.
절대적인 상급자.
하나님.
그들을 믿는다.
그들로부터 구원을 구하다.
종교의 회중.

(4)
상급자에 대한 착취.
상사에게 구걸하거나 빚을 지는 행위.
그렇게 하는 행위.

(5)
행동의 일방적 성격. 스트레스 해소.

상사로부터 일방적인 행동을 당하는 경우.
행위의 내용이 부하 직원에게 스트레스를 준다.
그 행위는 부하 직원에게 일방적으로 수행됩니다.
그렇게 함으로써 자신의 스트레스를 해소합니다.

예시.
앉아있는 사람들.
그들이 나이든 사람으로부터 일방적으로받은 행동.
그 내용은 그들에게 스트레스를줍니다.
그들에게 새로운 사람에게 일방적으로 그것을하는 것.
그렇게함으로써 그들은 자신의 스트레스를 해소합니다.

예시.
부모와 자식 관계.
자신이 부모로부터 일방적으로 받은 행동.
그 내용은 그들에게 스트레스를줍니다.
자신의 자녀에게 일방적으로 행하는 것.
그렇게 함으로써 자신의 스트레스를 해소하기 위해.

(2021년 3월 최초 공개)

국가의 본질. 생물의 본질과의 관계.

텍스트. 상태의 본질. 생물의 본질과의 관계.

개별 생명체 간의 유전 적 능력의 차이.
개별 생물 간의 후천적 및 문화적 능력의 차이.
개별 생명체에서 발생하는 능력과 무능력 사이의 관계.
개별 생명체 사이에서 발생하는 환경 적응력의 우월성과 열등성의 관계.
생명체 간에 발생하는 관계, 예를 들면 다음과 같습니다.
//
개별 생명체 간의 강약 관계.
개별 생명체 간의 상하 관계.
개별 생명체 간의 긍정과 부정의 관계.
개별 생명체 간의 지배와 종속의 관계.
//

(A)
위의 관계에 대한 특정 규칙의 생성.

위의 관계에서 특정 규칙을 만들어 다음 (1) 존재가 위의 관계에서 다음 (2) 행위를 수행하려는 의도를 가지고 있습니다.

(1)
//
상급자의 지위를 차지하는 생명체.
강자의 지위를 차지하는 생명체.
우월한 위치에 있는 생명체.

우월한 위치에 있는 생명체.
//

(2)
//
(가) 위.
사회적 승인.
지속성에 대한 정당화. 그것에 대한 준비의 창조.
파괴의 예방 또는 금지. 그것에 대한 준비의 창조.
//

이것이 생명이 국가를 만드는 원동력입니다.

개별 생명체들 사이의 강약의 관계.
개별 생명체 사이의 상하 관계.
개별 생명체 간의 긍정적이고 부정적인 관계.
개별 생명체 간의 지배 및 종속 관계.
이러한 관계는 생물이 환경에 적응하기 때문에 불가피하게 발생합니다.
그러나 이러한 관계는 대부분 생물을 둘러싼 환경의 변화에 의해 대체됩니다.
이러한 관계는 고정되어 있지 않습니다.

다음 인수는 유효하지 않습니다.
//
이전 환경에서 유능한 사람은 새로운 환경에서도 계속 유능할 것이다.
//

생물들 사이의 강약, 위계와 서열의 관계는 환경이 변함에 따라 끊임없이 변화한다.
이러한 변화에 따라 생명체 간의 우열, 강약, 서열이 교체되고 전이되는 체계.
이 시스템은 기성 사회 상품과 서비스로 구성되고 고정됩니다.
이러한 교체와 이전을 위한 컨테이너.
매번 새로운 지배자 또는 우월한 임차인을 선정하고 맞이하는 일종의 부동산.
그것이 국가의 시스템입니다.

예시.
의회 시스템.
법률 및 규정. 예를 들어, 헌법.

개별 생명체 간의 위계 관계.
개별 생명체 간의 강약 관계.
개별 생명체 간의 우월 및 열등 관계.
이러한 관계는 한 사회에서 영구적이고 지속적으로 발견됩니다.
국가의 법률은 이러한 관계의 존재를 전제로 합니다.
국가의 법은 당대의 사회적 강자가 점유하고 있는 기성품이며 대체 가능한 임대 부동산입니다.

사회적으로 지배적이고 강력한 사람들이 국가를 수립합니다.
사회적으로 열등하고 약한 자에 대한 사회적으로 우월하고 강력한 자의 지배와 통제.
언제든지 정당화할 수 있습니다.
이를 위한 메커니즘.
그것이 바로 국가입니다.

사회적으로 우월하고 강한 자가 사회적으로 열등하고 약한 자를 지배하고 통제하는 시스템.
이는 명확하게 정의되고 유지됩니다.
이것이 국가의 법과 규정입니다.

국가의 출현은 다음과 같은 내용을 공식화, 하위화, 상품화했습니다.
//
사회적 우월자와 사회적 열등자가 환경의 변화에 의해 대체되는 존재 방식, 메커니즘, 절차.
//

부동산에 내장되어 있는 재산입니다.
다음의 구현을 용이하게 하는 기반입니다.
//
우월한 자에 의한 열등한 자의 지배.
//

세금.
다음의 내용입니다.
다음 (3)의 존재가 다음 (1)의 존재에 대해 다음 (2)의 행위를 수행합

니다.
(1)
사회적 우월성.
(2)
사회적 열등.
(3)
소유 자원의 강제 탈취.
소유 자원의 강제 착취.

세금.
위의 (1)이 분배에서 중심적인 역할을 할 것입니다.
배분은 다음과 같은 형태로 이루어집니다.
//
위의 (1)에 대한 새로운 소유권 또는 기득권 점유. 그들이 유지하기에 편리한 형태.
위의 (2)에 도전하기 어려운 형태.
사회적 평등. 그 실현에 대한 이상주의적 주장. 그런 형태.
//.

다음 (4) 상황의 발생에 대해 다음 (5)의 내용으로 나타납니다.

(4)
위의 (1)에 대한 위의 (2)의 새로운 힘.
(5)
위의 (1)이 위의 (4)의 발생을 싹을 잘라낼 것입니다. 이를 달성하기 위한 수단.

다음과 같은 내용으로 나타납니다.
위 (2)에 의해 위 (1)의 재갈을 물리거나 봉인하는 것. 이를 달성하기 위한 수단.

세금의 사용은 위 (1)에 의해 결정됩니다.
세금은 위 (1)에 도움이 되는 방식으로 사용됩니다.
세금은 조금만 착취당한 위의 (1)에게 돌아갑니다.

생명체 세계에서는 우월한 자가 열등한 자를 공짜로 도와주지 않는다.
생명체의 세계에서 우월한 존재는 열등한 존재를 공짜로 도와주는 것

이 아니라, 당연히 열등한 존재에게 도움의 대가로 다음과 같은 것을 요구합니다.
//
순종.
숭배.
반항 금지.
//

살아있는 것.
생물이 자원을 소유하고 있을 때.
생물이 자원을 소유하면 다음과 같은 능력을 얻을 수 있습니다.
//
능력 측면에서 실제 또는 지정된 양 이상으로 양을 늘릴 수 있습니다.
무능한 사람이 유능한 사람으로 살 수 있다.
//

다음과 같은 상황을 달성할 수 있습니다.
//
사회적으로 열등하다고 여겨지는 사람이 사회적으로 우월한 사람으로 살 수 있습니다.
사회적으로 약자라고 여겨지는 사람이 사회적으로 강자로 살 수 있다.
사회적으로 열등하다고 여겨지는 사람이 사회적으로 우월한 사람으로 살 수 있는 능력.
//

다음 (1)은 다음 (3)으로, 다음 (4)는 다음 (2)에서 다음 (3)으로 취급합니다.
(1)
생물이 소유한 자원.
(2)
그들의 소유자.
그들이 속한 혈통 그룹.
그 내부.
(3)
기득권.
소유물.
(4)
세대에서 세대로만 전승되는 것.
그것의 실현.

그것의 대상.

다음 상황은 그것에 의해 영속됩니다.
//
무능한 사람이 유능한 사람으로 우아하게 살 수 있습니다.
//

사회 혁명을 통해 누군가에 의해 그러한 자원이 초기화됨.
생명체 사이에 존재하는 능력의 본질적인 차이.
생명체들 사이에는 다시 다음과 같은 다른 내용의 사회적 관계가 발생한다.
//
사회적 강약 관계.
사회적 계층 구조.
//

사회적으로 강하거나 사회적으로 우월한 새로운 사람들이 생겨납니다.
이들은 자신의 유리한 지위를 자신의 이익을 위해 사용합니다.
이들은 유리한 지위를 이용하여 다음과 같은 행위를 면책 없이 저지릅니다.
//
자원.
그것들을 스스로 축적합니다.
그들 스스로의 직업.
//

다음 (1)은 다음 (4)와 같이 다음 (2) 대신에 다음 (3)으로 다시 취급됩니다.
(1)
새로운, 사회적으로 강하거나 사회적으로 우월한.
그들이 새로 발견한 자원.
(2)
새로운 사회적 강자 또는 사회적 상급자.
그들이 속한 혈액형.
그들의 내부.
(3)
기득권.
소유물.

(4)
대대로 독점적으로 전승되는 것.
그 실현의 대상.

결과적으로 다음 (1)의 존재는 다음 (2) 조건에서 다음 (3) 상황을 실현합니다.
(1)
리소스의 소유자 또는 상속인.
(2)
자신의 능력과는 독립적으로 성립됩니다.
(3)
그들 자신이 다음과 같은 사회적 지위에서 계속 통치하고 있습니다.
//
사회적 강자.
사회적 상급자.
//

살아있는 것의 경우 능력주의는 일시적입니다.

국가.
다음과 같은 내용으로 볼 수 있습니다.
//
위에서 설명한 것처럼 생명체 고유의 사회적 본성을 구현하고 제도화하는 내용입니다.
//

정권 교체.
다음 (1)의 존재를 다음 (2)의 존재로 대체하는 것입니다.
(1)
특정 사회에서 현존하는 사회적 권력자 또는 사회적으로 우월한 사람.
(2)
해당 사회에서 새롭게 생성된 또 다른 사회적으로 강력한 사람 또는 사회적으로 우월한 사람.

다음 (1) 존재는 다음 (2)에서 다음 (3) 상태에 배치됩니다.
(1)
무능한 사람.

(2)
생명체의 사회.
능력의 차이를 가정합니다.

(3)
낮은 사회적 계층에 침전되어 있는 상태.

다음 (1)의 존재는 다음 (2)에서 다음 (3)의 상태에 놓여 있습니다.
(1)
사회적 약자.
사회적으로 종속된 존재.

(2)
생명체의 사회.
기득권을 가정합니다.

(3)
사회적 종속 계층에 침전되어 있는 상태.

다음 (1)의 발생으로 인해 다음 (2)의 존재가 발생하여 다음 (3)의 존재가 발생합니다.
그 가능성.
충분합니다.

(1)
사회 혁명. 사회 변화.
(2)
유능한 사람들.
그들은 사회적으로 퇴적되고 종속적이었습니다.
(3)
그들은 사회의 새로운 지도자가 될 것입니다.
그렇게함으로써 그들은 새로운 수준의 사회적 힘과 지배력을 얻습니다.

사회적 부하들.
그들은 위의 가능성에 매달리기 위해 필사적으로 노력합니다.
그들 나름대로는 실제로 사회적 리더가 될 수 있는 사람들.
실제로 자신의 권리로 사회적 리더가 될 수있는 사람들, 사회적 지배

력을 행사할 수있는 사람들.
안타깝게도 그런 사람은 많지 않습니다.

사회 최상위 계층의 교체.
그리고 그런 일이 일어나더라도 일시적일 뿐입니다.
사회의 새로운 리더들.
그들은 사회 사다리의 정상에 오르 자마자 당연히 다음을 수행하기 시작합니다.
//
자신의 기득권.
그들의 축적.
그들의 직업.
//

그리고 다시 한 번 다음과 같은 관계가 새롭게 생성됩니다.
//
사회적 강자/약자 관계.
사회적 계층 구조.
//

결국 고정됩니다.

다음 (1)의 존재는 다음 (2)의 상황에서 다음 (3)을 실현하기 위해 다음 (4)의 행위를 할 수밖에 없다.

(1)
우리 자신의 자원 축적.
충분히 하지 못한 사람들.
(2)
사회적 상급자에 의한 지배.
(3)
스스로 충분한 자원을 얻을 수 있는 능력.
(4)
노예처럼 강제 노동에 계속 종사하는 것.

다음 (5)의 존재는 위의 (1)의 존재에 대해 다음 (6)의 행위를 수행합니다.
(5)
사회적 상급자.
(6)

경제적 착취.
부적절한 보상만을 제공하는 것.

위의 (5)의 존재는 다음 (9)에 대한 다음 (7)의 태도를 가지고 있습니다.

(7)
위의 (1)의 존재는 다음 (8)의 행동을 수행합니다.
(8)
위의 (5)에 의해 점유된 기득권.
이를 점유하기 위해 사회 질서를 전복하는 행위.
(9)
그들의 실현을 매우 두려워합니다.
어떤 대가를 치르더라도 그 실현을 막으려 고합니다.

그러한 심리 상태의 근원.
다음과 같은 내용입니다.
//
대대로 생명체에 대한 자신의 기득권을 유지합니다.
삶의 최고의 목적은 영속성입니다.
생명체 자체의 본능.
생명체 자체의 본질.
//

컴퓨터 시뮬레이션을 통해 생물의 신경계를 사실적으로 재현. 심리학 및 사회학에 응용.

생명체, 신경계, 마음과 사회.

생물의 신경계.
생활의 편안함을 추구하기 위한 역동적인 기관입니다.

정신 또는 영혼.
신경계의 활동으로 볼 수 있습니다.

신경계를 가진 모든 생명체에는 정신 또는 영혼이 있습니다.
영 또는 영혼을 가진 생명체.
인간에게만 국한되지 않습니다.

자신의 행동의 결과를 인식하는 모든 생명체.
그들은 의식이 있습니다.

자신의 행동에 대해 판단, 결정 및 계획을 세우는 모든 생명체.
생각할 수 있습니다.

자신의 행동을 기억하고 재생산하는 모든 생명체.
학습 능력이 있습니다.

이 모든 생명체는 신경계를 가지고 있습니다.
그들은 모두 지능적입니다.
그들은 인간에게만 국한되지 않습니다.
이러한 생명체의 신경계와 인간의 신경계 사이에는 본질적인 차이가 없습니다.

인간이 소통하기 어려운 생명체.
그러한 생명체의 신경계 활동에 대한 내부 검증.
인간은 그 행위에 대해 아무것도 시도하지 않습니다.
이러한 상황에서 인간은 그러한 생물을 다음과 같이 자유롭게 간주합니다.
//
그들은 기계적이다.
그들은 지능적이지 않다.
그들은 원시적이다.
//

이러한 태도는 근본적으로 잘못된 것입니다.

인간이 아닌 생명체.
그들이 가지고 있는 신경계.
그들의 활동에 대한 내부 검증.
다음을 실행합니다.
//
인간과 이 생명체들 사이의 의사소통.
이 생명체의 정신과 사회의 내적 현실에 대한 인간의 이해.
이러한 것들의 새로운 가능성.
//
이러한 것들의 실현은 생물학, 심리학, 사회학의 미래를 위해 근본적으로 중요합니다.

(2022년 4월 첫 발행)

신경계 연구. 콘텐츠 분류.

신경계. 다음과 같이 두 가지 방법으로 분류됩니다.

생물의 신경계. 예. 인간의 신경계.
무생물의 신경계. 예. 인간이 만든 신경 컴퓨터. 신경계에서 지능적인 부분만 추출한 것입니다. 인공 지능의 일종.

신경계에 대한 연구. 3층 구조. 다음과 같은 내용입니다.

생리학. 신경계의 생리적 기초에 대한 연구.
심리학. 신경계만의 작동에 대한 연구.
사회학. 신경계 간의 상호 작용에 대한 연구.

(2022 년 6 월에 처음 출판되었습니다.)

생물의 심리학.

생물의 행동의 목적. 여기에는 다음이 포함됩니다.

자기 보존. 자기 번식. 자기 번식. 자기 자손의 영속성.
생물의 생활 편의성 보장 및 유지.

이를 실현하기 위한 신경계의 기능과 행동. 그들에 대한 연구.
위의 실현을위한 외부 및 내부 환경과의 관계에서 입출력 시스템의 기능과 동작. 그들에 대한 연구.
그들의 고정성과 가소성. 그들의 능력과 무능력. 그들의 연구.

인간의 정신은 일반적으로 생물의 정신의 원리에 의해 포괄됩니다.
인간 존재. 그것은 고도의 지적 능력을 가진 일종의 생명체입니다.
다른 생명체는 어느 정도까지 고도의 지적 능력을 가지고 있습니까?
그것은 아직 실제로 알려지지 않았습니다.
다른 생명체가 인간보다 더 고도의 지적 능력을 가지고 있을 가능성은 있습니다.
가능성은 충분히 높습니다.

이런 상황에서 인간과 다른 생명체를 억지로 구분하려고 하는 것은 무의미합니다.

심리적 탐구는 다음과 같은 단계를 거쳐야 합니다.
첫째, 생명체 전반에 대한 일반적인 내용을 연구하는 것을 목표로 해야 합니다.
그 연구 결과를 인간에게 적용합니다.

예시.
생물의 심리학은 생리심리학과는 다릅니다.
생물의 심리학에는 다음이 포함됩니다.
생물의 신경계에 대한 컴퓨터 시뮬레이션.
생물의 일반적이고 일반적인 심리에 대한 해명.

예.
성격의 심리학.
////
A. 매슬로우. 성격 발달 단계에 대한 설명.
자신의 설명에 따르면 다음과 같이 5 단계를 거칩니다.

생리적 욕구.
안전에 대한 필요성.
소속감과 애정에 대한 욕구.
자존감의 필요성. (승인에 대한 욕구)
자아실현의 욕구.

이들은 실제로 발달 단계에 있지 않습니다.
그들은 생명체와 인간의 정신에서 동시에 공존하고 공존합니다.
적절하게 말하면 성격의 생존 우선 순위입니다.

구체적인 예.
물과 식욕에 대한 욕구를 일정 수준에서 충족시킵니다.
그것은 생명체 또는 인간의 최우선 순위입니다.

구체적인 예.
성자가 되려면.
그것은 생명체 또는 인간의 최소한의 식욕을 충족시켜야만 가능합니다.
생존 측면에서 우선 순위가 낮습니다.
생명체와 인간이 지속적인 문화적 자손을 보존하는 데 효과적입니다.
생존 우선 순위가 높습니다.

자아실현은 유전적 후손과 문화적 후손을 남기는 것을 의미합니다.
유전적 후손을 남기는 것은 성적 욕구를 충족시킴으로써 이루어집니다.

자존감 욕구.
사회적 우월성을 달성하려는 욕구입니다.

예시.
자신의 식욕을 만족시킴으로써 자아실현을 달성하는 요리사.
////

예. 예.
임상 심리학.
////
S. 프로이트. 정신 분석.
인간의 욕망에 대한 자신의 연구. 리피도 연구.
그들은 유전 적 자손을 생산하고 보존하려는 욕망에만 크게 편향되어 있습니다.
다음이 누락되었습니다.
생물과 인간이 문화적 자손을 생산하고 남기고자 하는 욕망. 그들의 힘에 대한 이해.

C.융. 분석 심리학.
집단 무의식.
인간 무의식의 깊숙한 곳에 공통된 인간 기질의 존재.
그것은 다음과 같습니다.
일반적으로 인간 사이의 신경계의 공통성.
그것은 다음과 같은 내용으로 더 확장 될 수 있습니다.
모든 생명체에서 신경계의 공통성.
////

(2022년 6월 최초 공개)

신경계와 개별 생명체.

아메바. 슬라임 곰팡이. 개미. 꿀벌.
높은 수준의 유전적 동질성을 공유하는 서로 다른 개인 간의 협력.
그런 살아있는 것들.
개체를 넘어서는 그들의 기능은 신경계와 상동합니다.

인간.
그들은 높은 수준의 상호 유전적 동질성을 가지고 있지 않습니다.
그들의 사회는 개별 생명체 이상의 특별한 기능을 가지고 있지 않습니다.

(2022년 6월 첫 발행)

생물의 신경계와 생물의 영혼.

생물의 영혼.
그것은의 내용입니다
생명체 자체의 신경계 활동.
개별 뉴런의 발사 활동의 집합체.

생물의 신경계를 컴퓨터로 시뮬레이션한 것입니다.
다음과 같은 내용입니다.
생물의 영혼에 대한 컴퓨터 시뮬레이션.
예시.
인간의 영혼에 대한 컴퓨터 시뮬레이션.

(2022년 6월에 처음 발표되었습니다.)

신경계와 성별 차이.

신경계와 성별 차이.
다음으로 구성됩니다.

수컷.
뉴런 자체의 연결 값은 양쪽 끝에 0 또는 1에 가깝습니다.
그 값은 불연속적이고 논리적입니다.
그것은 출력으로 기체적인 생각을 생성합니다.

암컷.
뉴런 사이의 연결 자체의 값은 0과 1 사이의 중간에 가깝습니다.

그 가치는 융합적이고 조화로운 것입니다.
그것은 액체 생각을 출력으로 생성합니다.

수컷.
자신의 신경계의 입력/출력은 환경에 매우 민감합니다.
입력과 출력 값이 대조적입니다.
기체적인 생각을 출력으로 만들어냅니다.

암컷.
자신의 신경계의 입력/출력은 환경에 동조적입니다.
입력값과 출력값이 상동적입니다.
액체 상태의 생각을 출력으로 생성합니다.

이로 인해 수컷과 암컷의 행동에 성별 차이가 생깁니다.

(2022년 6월 최초 발표)

뉴런의 학습 능력. 신경세포 가소성. 시냅스 학습. 시냅스 가소성.

뉴런.
뉴런의 움직임은 아메바와 비슷합니다.
그들은 학습 능력을 가지고 있습니다.
가소성을 가지고 있습니다.

시냅스 학습. 시냅스 가소성.
그 내용은 다음과 같습니다.

(1)
기존 및 통용되는 이론.
D.Hebb.

시냅스의 시냅스 전세포와 시냅스 후세포가 동시에 자주 그리고 연속적으로 발화할 때 시냅스 용량이 증가한다는 이론. 시냅스 학습. 시냅스 가소성.

실제로는 다음과 같은 내용입니다.
각 뉴런이 발화합니다.
각 뉴런에 대해 다음과 같은 결과가 발생합니다.

각 뉴런의 발화 능력 훈련.
각 뉴런의 발사 능력의 향상.
각 뉴런에서 발사 능력의 학습.
각 뉴런의 발사 능력의 양성 가소성.

각 뉴런의 발사 능력. 다음으로 구성됩니다.

프리셀에서 보내는 신경전달물질에 민감하게 반응하는 능력. 적은 신경전달물질로 더 많은 신경전달물질을 더 많이, 더 크게 발사할 수 있는 능력.
발사 빈도를 증가시키는 능력. 더 자주 발사하는 능력.
점화의 크기를 늘리는 능력. 점점 더 크게 발사하는 능력.
더 많은 신경 전달 물질을 후방 세포에 더 빠르고 더 자주 전달하는 능력.
전방 세포가 발사하는 능력과 후방 세포가 동시에 발사하는 능력. 이는 다음을 유발합니다. 시냅스 강화. 시냅스 학습.

각 뉴런의 발화 실패. 각 뉴런에 대해 다음을 유발합니다.

각 뉴런의 발화 능력 훈련이 불충분합니다.
각 뉴런의 발사 능력 감소.
각 뉴런의 발사 능력의 망각.
각 뉴런에서 발사 능력의 부정적인 가소성.

다음과 동일합니다.

근육 세포의 근력 메커니즘.
근육 세포의 근육 약화 메커니즘.

근육 세포의 근육 가소성 메커니즘.

시냅스 학습. 시냅스 가소성.
그것들은 의사 상관 관계 일뿐입니다.

시냅스 학습. 시냅스 가소성.
다음과 같습니다.

각각 전방 및 후방 세포에서 발사 능력의 학습 및 발사 능력의 가소성.
그 부산물.
---

(2)
신경전달물질의 특정 후방 세포로의 전달. 전송 목적지의 새로운 개발. 시행착오. 새로운 시냅스 생성. 시냅스 학습.
다음으로 구성됩니다.

송신기의 발달. 새로운 촉수가 새로운 후방 세포를 향해 확장됩니다. 행위의 연속성.
수신 소스의 개발. 새로운 촉수가 새로운 앞쪽 세포를 향해 뻗어나가도록 유도하여 그것이 오도록 합니다. 그 행위의 연속성.
---

(3)
시냅스 비활성화.
다음으로 구성됩니다.

일단 확장된 촉수가 전방 세포에서 후방 세포로 자발적으로 철수합니다.
전방 세포에서 후방 세포로의 신경 전달 물질 전달의 자발적 철수.
전방 세포와 후방 세포의 각각 비활성화. 예시. 세포 사멸.

(2022년 6월 최초 공개)

생명체에서 신경계의 위치.

생명체에서의 생존.
내부 환경에서 생존에 필요한 자원의 자동 소비.
내부 환경에서 생존에 필요한 자원의 부족. 그것의 자동 발생. 경고의 자동 알림.

외부 환경에서 생존에 필요한 자원의 수입. 그 필요성의 자동 생성.
생존에 필요한 자원을 소비 한 후 생성 된 폐기물의 외부 환경으로의 배출. 필요성의 자동 생성.
이러한 작업을 수행하기 위한 장비 및 도구의 개발, 소유 및 사용. 그들의 필요성.
이러한 행동을 실현할 수 있는 능력의 보유. 그것의 필요성.
이러한 행동을 나타내려는 동기가 자동으로 생성됩니다. 그들의 필요성.

신체의 내부 환경에서 생존에 필요한 자원의 축적. 생명체 자체의 자생력.
외부 환경에서 생존에 필요한 자원의 축적.
생존에 필요한 자원. 내부 환경의 잉여를 외부 환경으로 수출합니다.
외부 환경의 잉여를 새로운 외부 환경으로 내보내는 것.

생존을 위협하는 외부 및 내부 환경의 변화.
이를 피하거나, 물리치거나, 파괴하거나, 방지해야 할 필요성.
이를 달성하기 위해 문제를 극복하거나 해결해야 할 필요성.
이러한 행동을 실현할 수 있는 역량 보유. 그 필요성.
이러한 행동의 발현을위한 동기 부여의 자동 생성.

그들의 실현에 필요한 외부 및 내부 환경에 대한 행동.
그들을 실현하기 위해 생물의 몸에있는 다양한 기관의 제어 메커니즘.
이를 실현하기 위해 생물체의 신체에있는 다양한 장치의 운영 체제.
이를 달성하기 위한 생물의 정보 조작 및 통신 메커니즘.
그러한 메커니즘과 시스템으로서의 생물의 신경계.
신경계의 한 유형으로서의 인간의 신경계.

(2022년 7월에 처음 출판되었습니다.)

신경계의 사회학. 그것의, 프로그래밍 기술을 가능하게하는, 연구.

신경계의 사회학. 프로그래밍 기술을 통한 연구의 실현.
전제 조건.
그것은 다음과 같은 내용입니다.
--
신체적 움직임과 접촉을 통한 사회적 관계. 그러한 관계의 재생산은 우선 순위가 아닙니다. 그 이유. 그 실현은 어렵습니다.
의사 소통을 통한 사회적 관계. 그러한 관계의 재생산에 우선 순위를 부여해야합니다. 그 이유. 그 실현은 비교적 쉽습니다.
--

이 연구에서 실현해야 할 기본적인 사회적 관계. 예를 들어, 다음과 같은 내용.

생활의 편리함을 위한 경쟁. 자원을 위한 경쟁. 기득권 방어.
상호 커뮤니케이션. 통신 신호의 교환.
한 신경계에서 다른 신경계로 문화적 후손의 복사.
생활의 용이성의 시장 교환.
계층 적 관계. 지배와 종속, 저항과 독립. 사회적 격차.
동료 관계. 협력. 조화. 동질적인 사람들과 이질적인 사람들 사이의 사회적 구분.
남성과 여성의 성 차이. 액체 및 기체 사고. 온실 생활.

연구 절차.
다음과 같은 내용입니다.

연구에서 실현 될 기본적인 사회적 관계.
첫 번째 단계. 이를 실현하기 위해 필요한 구현 내용. 내용의 예비 식별.
두 번째 단계. 구체적인 시나리오. 시나리오의 예비 작성.
세 번째 단계. 이를 실현하기위한 상세한 신경 회로. 예비 설계.
네 번째 단계. 이러한 작업의 프로그래밍 및 구현.

이 모든 것을 수행합니다.
전제 조건으로 실현이 필요합니다.

그 후.
사회적 관계의 시뮬레이션. 가상의 박스형 사회를 유지, 재생산, 기록하는 작업입니다.
이러한 작업은 다양한 조건을 설정하면서 수행됩니다.
그에 따라 프로그램의 매개 변수를 조정합니다.

(2022년 7월에 처음 출판되었습니다.)

생물의 신경 회로를 구현하여 신경계의 사회적 행동을 재현합니다. 이를 달성하기 위해서는 해결해야 할 과제가 있습니다.

컴퓨터 시뮬레이션을 사용하여 생물의 신경 회로를 구현합니다.
생물의 신경 회로를 구현하고 신경계의 사회적 행동을 재현합니다.
이를 달성하기 위해 완료해야 할 작업.

신경 회로 내부에 다음과 같은 기능을 구현해야합니다.

자원을 탐색하고 발견하는 능력.
자원을 흡수하고 소비하는 능력.

--
상대방이 무생물인 경우. 예시. 퇴적물. 금속. 강. 옹벽.
상대방이 생명체인 경우. 예시. 기타 생물.

상대방과의 자원 경쟁. 전투 또는 투쟁 관계의 시작 또는 지속. 전장으로서의 생물학적 사회.

상대방과의 전투 또는 투쟁에서.
상대방과의 계층 적 관계의 인식과 수용. 예시. 홉스적 질서의 구성.
--
공격 또는 방어의 유능성 또는 전능성. 공격 가능성의 최종성. 최종성, 방어 가능성. 그들에 대한 인정.
상대에 대한 승리의 선언. 상대방에 대한 지배. 상대방의 착취. 그들의 처형.
--
공격 또는 방어 불능. 최종적인 공격 불가능. 방어의 최종 불가능. 그들에 대한 인식.
상대방에 대한 체념의 발생. 상대방에게 항복. 상대방에게 제출하십시오. 그들의 처형.
--
상대방과의 계층적 관계를 인식하지 못함. 상대방과의 계속되는 싸움. 이로 인한 자원 고갈과 사회적 쇠퇴.
--

--
지배.
한 생명체가 다른 생명체에 대항하는 것.
자원을 차지하기 위한 투쟁에서 상대방에 대해 끊임없이 경쟁하는 것.
자원을 얻기 위한 투쟁에서 상대방보다 지속적으로 우위에 있는 것.
자원 획득 장소를 일방적으로 점령할 수 있다. 자원 획득지에서 상대를 일방적으로 배제할 수 있습니다.
자원 확보에서 상대보다 우선권을 가질 수 있다.
상대방의 자원을 일방적으로 점령할 수 있다.
상대방의 생사에 대한 권한을 장악하는 것.
상대방을 일방적으로 통제하고 관리할 수 있다.
일방적으로 지시하고 명령하고 상대방이 내가 말한 대로 하도록 만들 수 있다.
--
종속.
한 생명체가 다른 생명체에 대해.
상대방과의 자원 쟁탈전에서 영구적으로 무능한 상태.
자원을 차지하기 위한 투쟁에서 상대방에 의해 끊임없이 경쟁에서 밀리는 것.
자원 획득 장소에서 상대방에 의해 일방적으로 제거되는 것.
자원 확보에서 상대보다 뒤처지는 경우.
자신의 자원을 획득하는 과정에서 상대방에게 일방적으로 빼앗기는

것.
자신의 생사에 대한 권한을 상대방에게 빼앗기는 것.
상대방에 의해 일방적으로 통제되고 관리되는 것.
상대방에 의해 일방적으로 지시, 명령 또는 복종하는 것. -상대방에 의해 일방적으로 지시, 명령 또는 복종한다.
--

--
상대방 및 자신과의 동일성 및 차이점을 인식하는 것. - - - 동질성.
동질성.
유전적 공통성. 혈연 관계.
문화적 공통성. 동일한 행동 패턴 학습.
신경계 내 신경 회로 구성의 공통성.

외모와 외모의 공통성.
외모의 유전적 결정. 예시. 피부색.
외모와 외모의 문화적 결정 요인. 예. 예. 의복.

동질성.
적대적이지 않은 관계. 공존. 우정, 동반자 관계, 커뮤니티, 건물.
적대적인 관계의 경우. 라이벌의 파괴. 전장으로서의 생물학적 사회.

이질성. 협상과 협상.
--
적대적이지 않은 관계. 공존. 사회적 교류. 사회적 분업.
열린 시장 관계. 시장으로서의 생물학적 사회.
닫힌 시스템 관계. 시스템으로서의 생물학적 사회.
--
적대적 관계의 경우. 적의 전멸. 전장으로서의 생물학적 사회.
--

상대방에 대한 신뢰 구축.

신뢰.
일관성. 일관성. 일관성. 일관성.
--
상대방에게 생활의 편의를 제공하는 행동.
장기적으로 소유하는 것.
그들에 대한 자신의 인식.

상대방의 인식.
--
상대방으로부터 생활의 편리함을 받는 행동.
장기적으로 소유하는 것.
그 자신이 그들에 대한 인식을 가져야합니다.
상대방의 인식.
--

신뢰의 분류.
--
단기적 신뢰. 장기적 신뢰.
부분적 신뢰. 완전한 신뢰.
긍정적 신뢰. 부정적 신뢰.
--

상대방에 대한 신뢰 구축.
--
상대방을 스승으로 보는 것.
상대방을 따르는 것.
상대방이 하는 것을 모방하기.
--

--
자신의 신경 회로를 다른 사람에게 자기 복제.
유전적 자손. 유전 정보의 복제에 기반한 신경 회로의 복제.
문화적 자손. 학습에 기반한 신경 회로의 복제. 예시. 고전적 조건화.

파트너와의 성적 생식.
이성에 대한 인식. 이성애, 접근. 이성과의 성행위.
그것의 결과. 자신의 유전 적 자손의 세대와 양육.

여성. 액체 생각.
남성. 기체적 사고.
신경 회로로서의 그들의 구조.

(2022 년 8 월에 처음 출판되었습니다.)

최소 신경계.

2020.10 초판 발행.

최소 신경계의 사회학.

지적 입자. 감정 입자. 지능과 감정으로 작동하는 단순한 생명체의 전자적 실현. 그 신경계는 미니멀리스트입니다. 신경계의 가장 작은 단위입니다.
최소한의 신경계. 최소한의 신경계. 그 사회학. 그것은 다음과 같은 내용입니다. 컴퓨터 시뮬레이션에 의한 최소 신경계의 생성. 그 신경계가 사회적으로 서로 상호 작용하도록 만들기 위해.

최소 신경계. 그들 사이의 상호 작용. 그들의 설명. 그 중요성.
(1) 신경계의 본질을 탐구하는 능력.
(2) 곤충이나 물고기와 같은 단순한 두뇌를 가진 생물의 정신을 해명할 수 있습니다. 특히 다른 유기체와 상호 작용할 때 그들의 정신 상태의 변화를 해명 할 수 있습니다.
(3) 인간과 같이 복잡한 두뇌를 가진 생물의 행동의 기원을 추적할 수 있다. 그들의 사회를 단순화 된 모델의 형태로 해명 할 수 있습니다.
(4) 관성을 지키는 생명체와 관성을 무너뜨리는 생명체의 개체. 단순화 된 모델의 형태로 그들의 행동 측면에서 그들 사이의 경계와 차이점을 알 수 있습니다.

이전 지식과의 차이점.
(1) 신경회로의 사회학이라는 이름. 신경망 기술에 대한 기존 설명과 다르지 않습니다.
(2) 기존의 신경 사회학은 살아있는 인간 뇌의 MRI 스캔을 통해 인간의 사회적 행동과 뇌 활동 사이의 대응을 탐구하려고 시도합니다. 신경망은 거기에서 언급되지 않습니다.

최소 신경계의 구성 요소.

(1) 입력. 이성. 감정. 기억. 의도. 출력.

(2) 각각의 내용을 특징짓는 형용사.

(1-1) 입력.
(1-1-1) 감각. 지각. 수신.
(1-2) 기억.
(1-2-1) 암기. 망각. 억압. 부름.
(1-3) 감정.
(1-3-1) 즐거움. 불편함.
(1-3-2) 좋아함. 싫어함.
(1-4) 이유.
(1-4-1) 정답. 거짓.
(1-5) 의도.
(1-5-1) 열정적이다. 열정적이지 않다.
(1-6) 출력.
(1-6-1) 전달하다. (예. 발성.)
(1-6-2) 근육 작용을 일으킨다.
(1-6-3) 눈, 귀 또는 신체의 다른 부분을 움직여 주변 환경에주의를 기울이십시오.

(2-1) 의미. 에피소드.
(2-2) 단기적. 장기적.
(2-3) 긍정적. 부정적.
(2-4) 표면. 깊은.
(2-5) 내부 제한. 외부 노출.

위의 (1)과 (2)를 곱하면 최소 신경계의 행동이 표현됩니다. 한 신경계의 행동은 다른 신경계와 상호 작용하여 최소 신경계의 사회를 나타냅니다.

살아있는 것의 사회. 살아있는 것의 신경계. 그들의 시뮬레이션.

살아있는 신경계와 생물의 사회의 인공 생성. 마이크로 신경 컴퓨터의 생성 및 상호 작용. 실제 프로그램 소스 코드

를 생성하는 실습. 이러한 절차에 대한 개요.

////
기존의 신경 회로 시뮬레이터는 개체 내부의 대규모 신경 회로를 재현하는 것을 목표로 합니다.
여러 개인 간의 신경 회로 상호 작용을 가정하지 않습니다. 이것이 바로 우리가 직접 만들어야 하는 부분입니다.
간단한 다차원 배열에서 첫 번째는 개별 번호, 두 번째는 네트워크의 각 부분의 번호, 세 번째는 뉴런의 ID입니다.
또는 파이썬 배열에서는 하위 배열 목록을 가져와서 한 번에 한 단계씩 상위 배열에 넣은 다음 그 목록을 상위 배열에 넣습니다.

////
수행해야 할 작업. 설계 요구 사항. 고려해야 할 문제. 알 수 없고 확인되지 않은 요구 사항. 제안된 솔루션의 초기 내용.
가장 먼저 해야 할 일은 이를 정리하여 전자책으로 작성하고 일단 게시하는 것입니다. 이것이 최우선 과제입니다.

////
(1) 기존의 생리적 뇌 위치 기반 고려 사항.
(2) 저자에 의한 기능 기반 미세 신경 시스템 모델의 설계 및 논의.
위의 (2)가 위의 (1)보다 더 유익하고 생물의 신경계 본질의 핵심에 더 쉽게 도달합니다.

////
생물의 동작을 재현하기 위해서는 개체 내부의 감각세포(수용체)와 근육세포(출력)의 동작을 재현하는 것이 필요합니다.
기존의 신경 회로 시뮬레이터는 이러한 행동의 재현을 목표로 하지 않습니다. 우리는 직접 만들어야 합니다.
이 경우 처음에는 신경 세포의 정확한 생리적 동작이 필요하지 않고 대략적인 동작을 만들어야 합니다.
수용체와 출력의 배열을 만듭니다. 개별 수준에서 이들을 배열에 통합합니다.

////
뉴런의 경우 고려해야 할 세 가지 유형의 연결이 있습니다.
고정 불변 연결. 소성 연결 학습. 시행착오를 통해 새로운 연결을 찾

는 새로운 연결.

고정 연결 또는 새로 획득한 연결.
고정된 연결의 두께 또는 학습을 통한 가변적 연결?
연결의 유전과 문화.
이러한 요소들을 고려할 필요가 있습니다.

현재 기존의 신경회로 시뮬레이터는 고정된 연결만을 가지고 있습니다.

새로운 연결을 얻으려면 아메바의 움직임을 참조해야 합니다.
이는 시행착오를 통해 대상 셀을 자동으로 무작위로 선택함으로써 달성할 수 있습니다.
연결 목록은 다음과 같은 구분을 통해 각 뉴런에 대해 생성되어야 합니다.
촉진제 및 억제제. 두께 기준. 가소성 기준.
각 뉴런에 대한 발화 임계값을 만듭니다.
각 뉴런에 대한 목록을 만듭니다.
이러한 뉴런 속성의 배열을 개별 수준 배열에 통합합니다.

시행착오를 거쳐 만들어졌지만 유효하지 않거나 생명체가 환경에 적응하는 데 해로운 연결은 제거합니다.
이를 사실상 제거하는 프로세스를 구현할 필요가 있습니다.
신경계의 가비지 컬렉션입니다.

////
개체의 내부만 생각하면 개체 외부의 환경 변화를 고려할 수 없습니다.
무기 환경 변화. 다른 개인의 활동으로 인한 환경 변화. 개인의 활동으로 인한 환경 변화.
이들 각각을 고려할 필요가 있습니다.

////
개인의 신체적 움직임을 고려해야 합니다.
개인의 현재 위치를 설정합니다.
개인의 자발적인 움직임과 정지. 그들을 실현하십시오.
의식주 욕구를 충족시키기 위한 행동. 생식 욕구를 충족시키기 위한 행동. 이러한 행동의 발현과 실현. 이러한 목적을 위한 움직임과 정

지.

////
개인 간의 상호 작용. 개인 간의 의사 소통.
그들의 표현과 실제 행동.
이를 위해 사용되는 언어와 기호. 그들의 준비.
유전과 그들 안의 문화. 이 두 가지가 모두 존재한다고 가정합니다.

////
계속 살고 싶어하는 생물의 의지와 정신에 내재되어 있습니다.
작은 신경 회로에서 그것을 재현 할 필요가 있습니다.
자동성. 자발성.
심장의 자동적이고 지속적인 박동. 생물학적 활동의 무한 루프.
생물학적 활동에서 작업의 자동적이고주기적인 활성화.
다음과 같은 방법으로 달성 할 수 있습니다.
프로그램 내에서 자동 무한 루프 루틴을 실행합니다.
프로그램 내에서 일정한 프레임 속도로 자동 주기적 작업 시작을 실행합니다.

////
생물의 생명 유지 감정을 설정하고 실현할 필요가 있습니다.
즐거움과 불편함. 접근과 회피. 신뢰와 불신. 안도감과 불안감.
생명체에게 위험이나 부적절함을 경고하는 통증 감각의 존재.
이는 뉴런의 접합 시냅스 촉진 및 억제를 위한 자동 제어 메커니즘으로 실현됩니다.
생명 유지에 긍정적이거나 부정적입니다. 판단과 지시.
이 메커니즘은 신경 회로에 내장됩니다.

////
학습.
촉진 접합을 만들 때와 억제 접합을 만들 때.
이를 결정하는 메커니즘.
신경 회로에 내장되어야합니다.
생물의 신경계에는 흥분성 또는 촉진성 뉴런과 억제성 뉴런이 있습니다.
신경계에서 두 유형의 뉴런 수의 분포는 촉진 뉴런이 80 %, 억제 뉴

런이 20 %입니다.
촉진 뉴런은 촉진 시냅스를 형성합니다. 억제성 뉴런은 억제성 시냅스를 형성합니다.
억제 뉴런은 촉진 뉴런의 움직임을 억제합니다.
어떤 경우에 시냅스가 두꺼워지는 것을 촉진하고 어떤 경우에 시냅스가 두꺼워지는 것을 억제할까요?
이를 결정하는 메커니즘.
신경 회로에 내장되어 있어야 합니다.
해당 뉴런에 의한 자율적, 촉진적, 억제적 시냅스 연결의 형성. 다른 명령 뉴런의 명령 전달에 기반한 종속적, 촉진적, 억제적 시냅스 연결의 형성.

////
기억.
기록의 물리적 쓰기.
망각. 기억하고 싶지만 기억할 수 없는 것. 기억하지 않기 위해 억압하는 것. 쓰기 불능. 쓰려고 해도 쓸 수 없는 상태. 한 번 쓴 글이 사라짐. 한 번 작성한 게시물을 다시 검색할 수 없음.
회상 행동. 기억 검색 행동.
쓰기 영역의 실패 또는 사망. 치매.

////
의식. 무의식.
신경계 활동의 상태 또는 내용. 내부 분류.
생명체 자체가 인식하는 부분. 생명체 자체가 인식하지 못하는 부분.
생명체 자체에 피드백이 있는 부분. 생명체 자체에 대한 피드백이없는 부분.
감각과 지각의 내용. 그들의 발현과 잠재력.
이들은 신경계의 다른 부분의 활동입니다.
무의식적 인 활동이 우선하고 의식적인 마음은 그것을 따르고 인식합니다.
환경에 대한 반응은 무의식에 의해 먼저 처리된 다음 의식에 의해 명시적으로 이루어집니다.

////
사고.

감정에 기반하고 냉정함이 결여된 사고. 감정으로부터 중립적인 차분한 사고. 논리적 사고.
그것들을 구별 할 필요가 있습니다.
옳고 그름. 쾌적하고 불쾌한 감각. 이러한 구별에 기반한 신경 시냅스의 촉진 및 억제.
학습되지 않은 고정된 회로 구성. 학습을 통한 가소성.
사전 분류가 필요합니다.
신경 회로를 구별하는 방식으로 작동하는 것이 필요합니다.
가치 센터의 신경계 또는 내분비계. 신경계의 가치 중심. 생물의 생존에 무엇이 더 중요한지 판단하고 결정하고 명령하는 메커니즘. 그것들을 설정할 필요가 있습니다.
행동 명령에 대한 신호가 상위 가치 센터에서 하위 감각, 기억, 생각, 움직임으로 내려오는 형태를 상상해 봅시다. 가치 중추와 감정 및 정서의 중추 사이의 관계. 이들은 동일한 실체일 수 있습니다.

////
개인과 무기물 또는 다른 개인과의 접촉 및 충돌.
무기물 및 다른 개인이 자아와 접촉하고 충돌하는 것.
그들의 물리적 움직임. 그것들을 고려할 필요가 있습니다.
기존의 분자 모션 프로그램과 액션 게임을 참조로 사용합니다.

////
생물의 행동. 성공과 실패. 판단과 의사 결정의 메커니즘. 신경계에서 이러한 메커니즘의 본질적 특성. 이러한 메커니즘에 의한 시냅스 촉진 및 억제의 제어.
행동에 대한 피드백 및 피드 포워드 제어의 존재의 중요성.
전용 회로가 있는 것은 아닙니다. 피드백은 이전의 기억과 이후의 감각 및 지각을 일치시킴으로써 처리됩니다.
부모가 자녀를 양육하는 과정에서 피드백과 피드포워드의 습득. 시뮬레이션을 통한 해명.

////
수면의 시뮬레이션.
생물의 수면과 수면 중 생물의 꿈. 시뮬레이션을 통한 해명.
신경 세포가 자주 발화하면 에너지가 고갈되어 발화에 필요한 에너지

가 부족하고 피로하고 무기력해집니다.
신경 세포는 발화할 수 없게 되어 제 기능을 할 수 없게 됩니다.
이러한 상황에 대처하기 위해 외부 환경의 수용체로부터의 입력이 일시적으로 차단되고 신경 세포는 산소와 기타 에너지로 재충전됩니다.
이것이 바로 수면입니다.
수면 중에 내부 환경은 발사에 필요한 에너지를 재충전하고 보충합니다.
이 과정은 너무 많이 사용해서 배터리가 다 떨어지기 직전의 스마트폰을 전원을 차단하여 재충전하는 과정과 유사합니다.
충전 과정 중 뉴런 활동의 정신적 결과는 꿈입니다.
이러한 과정은 시뮬레이션을 통해 실현할 수 있습니다.

////
뉴런의 죽음. 이것이 주변 뉴런과 신경계 전체에 미치는 영향. 시뮬레이션.
뉴런의 상태를 숫자 값으로 표시합니다. 죽은 신경 세포의 활동을 비활성화합니다.

////
생명 유지 행동 시뮬레이션.
자신의 몸을 유지하는 것. 이것의 시뮬레이션.
에너지 획득. 영양소 획득. 음식 획득.
음식의 소비. 음식이 획득되면 환경에서 사라집니다.
일정 기간 동안 음식을 구할 수 없으면 생물이 죽습니다.
리셉터클. 음식의 존재 : 1, 양의 정수. 음식이 없으면 0은 별도의 셀에 의해 감지됩니다.
출력 장치. 음식의 소비. 환경의 값 수를 0으로 줄이려면. 환경의 값 수를 줄이려면. 일정한 프레임 속도로 해당 동작을 발생시키려면 -1.
1은 해당 동작이 일정한 프레임 속도로 발생하도록 합니다. 수용체에서 0은 결국 죽는다는 것을 의미합니다.
유기체의 체내에 저장된 영양소의 양입니다. 먹이를 구할 수 있을 때 증가합니다. 일정한 간격으로 자동으로 감소합니다.
더 이상 영양분이 없을 때 기아가 발생합니다. 이로 인해 다음과 같은 신호가 발생합니다. 생명 유지에 대한 위험 신호. 내부 환경으로부터 이러한 신호를 수신합니다.
그리고 죽음.
음식이 떨어지면 시행착오를 겪으며 위치를 재조정합니다.
숫자 값으로 여러 환경을 준비합니다. 여러 환경에 숫자 또는 ID를 할

당합니다.
유체이탈 환경. 내부 환경. 그것들을 구별하기 위해.
신경계에서 그러한 행동을 표현하기 위해.

////
다른 개인과의 협상 또는 교섭.
이익을 위해 다른 개인과의 투쟁.
다른 개인과의 화해.
이것들의 시뮬레이션.
여러 개인에게 번호 또는 ID를 할당하는 행위.
다른 개인의 존재. 수용체와 뉴런에 의한 감지 및 인식.
생물과 무생물.
유기물과 무기물.
이들을 구별할 수 있어야 합니다.

////
성별 차이 시뮬레이션.
생물, 남성과 여성의 행동. 다음과 같은 내용입니다.
남성. 기체 행동 패턴. 기체 분자 운동 시뮬레이션.
암컷. 액체 행동 패턴. 액체 분자 운동 시뮬레이션.
물리적 분자 운동 시뮬레이션을 직접 사용하지 않습니다.
이는 이산 방향과 근접 또는 통합 방향 사이의 행동 차이에 의해 달성됩니다.
여성 개인. 환경이 0일 때 0을 출력하고 환경이 1일 때 1을 출력할 확률입니다. 값이 높습니다.
선례 관찰, 선례 동기화 개인.
남성적인 개인. 환경이 0일 때 1을 출력하고 환경이 1일 때 0을 출력할 확률입니다. 값이 높습니다.
선례를 파괴하고 새로운 질서를 확립하는 개인.

////
생식 행동의 시뮬레이션.
이성의 발견.
성적 발전에 대한 자동 반응.
이성애적 구애와 그 수락. 섹스.
자손 생산.

////
생물과 사회.
각 생물의 신경계의 합계. 합성의 결과로 전체 사회.
실시간으로 표시합니다.

////
데모를 만들 때 바로 코딩을 시작하지 말고 가능한 한 미리 디자인을 구체적으로 만드십시오.
생성할 데모의 내용입니다.

하나의 뉴런.
최소한의 신경계 기능을 가진 생명체.
뉴런의 목록과 각 뉴런의 활동을 실시간으로 표시합니다.
각 뉴런에 번호 또는 ID를 할당합니다.
뉴런의 입력 부분의 단일 헤드입니다. 여기에 다음 정보가 색상으로 표시됩니다.
뉴런의 번호 또는 ID, 뉴런의 존재 영역, 뉴런이 촉진성인지 억제성인지 여부.
뉴런의 중앙에는 뉴런의 발화 여부가 블록과 색상으로 표시됩니다.
뉴런의 출력 부분에는 다음 정보가 목록 형식과 색상으로 표시됩니다.
연결할 다음 뉴런. 뉴런의 수 또는 ID, 두께, 학습 가능 여부.
연결 횟수. 실시간으로 증가 또는 감소합니다. 목록 형식으로 표시합니다.
해당 뉴런을 목록 형식으로 세로로 정렬하여 표시합니다.

수용체. 출력 장치.
뉴런과 마찬가지로 각 뉴런에 번호 또는 ID를 할당합니다.
각 뉴런의 중간에는 블록이 활성화 여부를 나타냅니다.
수용체의 경우 마우스로 클릭하면 활성화됩니다.
수용체의 경우 출력 섹션에 다음 정보가 표시됩니다.
연결할 다음 뉴런. 뉴런의 번호 또는 ID.
출력 장치의 경우 활성화되면 외부 환경에 활동 흔적을 남깁니다.
각인의 내용은 숫자, ID 또는 색상으로 표시됩니다.

여러 뉴런, 여러 신경계, 여러 생명체.
이러한 활동을 조감도에서 관찰, 모니터링 및 제어할 수 있습니다.
이를 위해 생물학적 행동에 대한 실험을 위한 컨트롤러.

설정합니다.

세포 간의 연결과 각 세포의 활동 상태.
조감도.
실시간 그래픽 디스플레이.

////
그래픽 디스플레이가 없는 함수를 만드는 것으로 시작하세요.
수용체. 뉴런. 출력 장치. 외부 환경. 내부 환경.
이 모든 움직임은 프로그래밍 방식으로 만들어야 합니다.
데모 디스플레이는 이러한 콘텐츠가 구현된 후에만 생성해야 합니다.

(2022년 1월 첫 공개)

생성해야 하는 신경계 시뮬레이션 프로그램의 내용입니다. 제작 시 고려해야 할 사항.

////

뉴런.
유형 분류. 촉진 뉴런과 억제 뉴런.
그들의 기능의 구분. 수신 부분. 집계. 판단 섹션. 발사 섹션. 보내는 부분.
이들 각각은 독립적인 함수 또는 프로세스여야 합니다.
각 프로세스에서는 함수와 프로세스 간의 데이터 전송이 필요합니다.

외부 환경은 매번 특정 프레임 속도로 실시간으로 데이터를 수신자에게 보냅니다. 실제 프로그램에서는 프로그램 사용자가 버튼을 입력해 입력 데이터가 생성될 때마다 수신기로 데이터를 전송합니다.
발동 이벤트가 발생할 때마다 수신 섹션은 이벤트와 신호, 데이터를 표 작성 섹션으로 보냅니다. 이전 셀과의 연결 두께에 따라 전송할 신호의 크기와 양이 변경됩니다.
집계 유닛은 컨베이어 벨트를 사용하여 특정 시간에 특정 프레임 속도로 집계 결과를 분리하고 집계 된 값을 판단 유닛으로 보냅니다. 바

디의 내부 시계를 사용합니다. 신체 시계를 활용하지 않는 경우. 신체 시계를 활용하지 않으면 이전 억제 뉴런과 뉴런의 접합을 강화하는 것이 불가능합니다.
총합 값이 발화 이벤트의 임계값에 도달했을 때만 이벤트를 생성하기 위해 의사 결정자는 발화 장치에 시계 방향으로 규칙적인 방식으로 신호를 보내 발화를 허용합니다.
발동 가능한 이벤트가 발생할 때마다 발동부는 이벤트를 수신하고 시계 방향의 규칙적인 방식으로 이벤트와 신호를 전송부로 보냅니다.
송신부는 전송 이벤트를 수신하고 데이터를 각 대상에게 보냅니다.
데이터는 각 대상에 대해 동일하고 공통된 데이터입니다. 데이터는 다음으로 구성됩니다. 발화 이벤트의 발생을 나타내는 0 또는 1의 숫자 값입니다. 뉴런의 자체 유형이 촉진 뉴런인지 억제 뉴런인지를 나타내는 숫자 값(0 또는 1).

//

뉴런의 발화 결정. 메커니즘. 그 타이밍.
신경계에서 각 세포의 내부 시계를 사용합니다.
입력 데이터를 일정한 시간 간격으로 촉진 입력과 억제 입력으로 분류하고 각각을 합산합니다.
촉진 입력이 억제 입력을 특정 임계값 이상 초과하면 시스템은 해당 타이밍에 발동합니다. 가속 입력이 억제 입력을 특정 임계값만큼 초과하지 않으면 해당 타이밍에 발동하지 않습니다.
발동하는 경우. 가속 입력의 수신 부분이 강화됩니다. 억제된 입력의 수신 부분을 줄이거나 그대로 둡니다.
점화가 발생하지 않는 경우. 억제 입력의 수신 구간을 증가시켜야 합니다. 가속 입력의 수신 부분을 줄이거나 그대로 두어야 합니다.
결과.
각 셀에서 발화 및 미발화의 발생은 신체 시계에 따라 일정한 시간에 발생합니다.
내부 시계가 있는 셀.
자체 내부 시계가 없지만 내부 시계가 있는 다른 셀의 시계 정보를 사용하고 적절히 활용하는 셀입니다.

//

시냅스.
신경 세포 사이의 접합부입니다.
이전 세포의 송신기. 다음 세포의 수신 부분. 이들 사이에 발화 신호 데이터가 전송되는지 여부.

다음 세포의 수신부에서 발화 신호 데이터의 통과 유무에 따라 접합 강화, 접합 감소 또는 무시된 접합으로 구분됩니다.
다음 셀의 수신부에서 다음 셀의 발화 유무에 따라 정션 강화 및 정션 축소 또는 무시.
이러한 작용을 통합하는 개념으로서의 접합.

시냅스 가소성.
일반적으로 뉴런. 다음 셀의 발사 부분에서 다음 셀의 수신 부분으로 다음 셀의 발사 유무에 대한 피드백 데이터를 다음 셀의 수신 부분에서 각 통신 라인에서 개별적으로 수신합니다.

가속 뉴런의 경우. 이전 셀에서 수신한 데이터로 인해 다음 셀도 발화할 때. 다음 셀의 수신기에서 수신된 값의 수를 늘리는 학습. 다음 셀에서 가속 자극의 수신 값을 증폭합니다. 이 작업은 매번 모든 접합부에서 수행해야 합니다.
억제 뉴런의 경우. 이전 셀에서 받은 데이터로 인해 다음 셀이 발화하지 않는 경우. 다음 셀의 수신기에서 수신된 값의 수를 늘리는 방법을 학습합니다. 다음 세포에서 억제 자극의 수신 값을 증폭합니다. 이 작업은 매번 모든 접합부에서 수행해야 합니다.

억제 뉴런에서 움직임은 촉진 뉴런과 정반대입니다.

이전 세포가 촉진 뉴런인 경우. 이전 세포가 촉진 뉴런인 경우, 다음 세포가 발화할 때만 다음 세포의 수신기에 의해 이벤트로 수신됩니다.
이전 셀이 촉진 뉴런인 경우. 이전 셀의 발화 수신으로 인해 다음 셀에서 발화가 오랫동안 발생하지 않는 경우. 다음 셀의 발화가 억제되면 다음 셀의 수신기는 수신 된 값을 줄이는 방법을 학습합니다. 다음 셀은 가속 자극의 수신 값을 줄이는 방법을 학습합니다. 이 과정은 매번 모든 교차점에서 수행되어야 합니다.

이전 세포가 억제 뉴런인 경우. 다음 세포의 발사가 억제되면 수신된 값의 수를 늘리는 방법을 학습합니다. 다음 세포에서 억제 자극의 수신 값을 증폭합니다. 이 과정은 매번 모든 교차점에서 수행되어야 합니다.
이전 세포가 억제 뉴런인 경우. 다음 셀이 억제 데이터를 보냈음에도 불구하고 발화하면 수신된 값을 줄이는 방법을 학습합니다. 다음 셀에서 억제 자극의 수신 값을 줄이는 것입니다. 이 과정은 모든 접합부에서 매번 수행되어야 합니다.

이전 세포가 촉진 뉴런인지 억제 뉴런인지 여부. 이후 세포가 발화했는지 여부. 총 4가지 고려 사항이 있습니다.

학습.
시냅스 가소성을 사용하여 뉴런 간의 연결 강도를 생물의 환경에 더 적응할 수 있는 형태로 자발적으로 변경합니다.
플라스틱 뉴런과 비플라스틱 뉴런의 동시 존재.
학생의 신호 출력. 선생님 예시의 신호 출력입니다. 부족한 부분을 채우기 위한 신경계 재구성.
머신 러닝과 같은 역전파를 여러 셀 수준에서 실현합니다. 실제 신경계의 움직임을 반영하지 않습니다. 실제 신경계의 움직임을 재현하는 것은 나중에 고려해야 할 사항입니다. 신경계를 학습하는 또 다른 효과적인 방법을 고안할 필요가 있습니다.

////

뉴런 사이의 사회적 분업. 신경계.
신경계 내의 뉴런 간의 사회적 분업. 그것은 신경계의 시스템입니다. 그들은 다음과 같습니다.

//

기억.
뉴런 간의 획득 된 연결. 그들의 보유. 뉴런이 유지되는지 여부를 제어하는 뉴런. 그 제어의 메커니즘을 구현합니다.
단기 기억. 일시적인 기억.
장기기억. 지속적 기억. 촉진 장기 기억. 억제성 장기 기억.
뉴런을 촉진하여 기억 내용을 향상시킵니다.
억제 뉴런에 의한 기억 내용 억제.
특정 영역의 뉴런이 기능을 멈출 때 신경계 전체에 걸쳐 기억 기능이 상실되는 현상입니다.

//

사고.
뉴런이 한 장소에서 다른 장소로 이동하는 것.
한 뉴런에서 다른 뉴런으로 촉수가 무작위로 확장되는 것.
아메바의 이동과 비슷합니다.
그 결과 새로운 뉴런과 뉴런의 접합부가 시험적으로 차례로 형성됩니

다.
이는 새로운 아이디어가 떠오르는 것과 같습니다. 그것은 생각입니다.
그 메커니즘의 구현입니다.
상호 변동하는 연결이 있는 뉴런과 상호 변동이 없는 뉴런이 동시에 존재하는 것입니다.

릴레이. 중재. 장거리 통신.
사회적 분업에서 멀리 떨어진 위치에서 다른 기능을 수행하는 다른 신경 세포와 중계 및 통신하는 신경 세포.

//

감정. 감정.
생물의 기본적인 환경 적응 행동. 생명 유지에 가장 중요한 뉴런입니다.
신경계의 중앙 명령 뉴런입니다.
촉진과 억제를 통해 말초 신경 세포를 제어하는 신경 세포입니다.
그들의 활동. 그 제어 메커니즘을 구현합니다.

위협에 맞서기.
감정에 기반한 행동 촉진. 위협에 대한 두려움은 행동의 빠른 움직임을 유발하고 당황하고 정신이 혼미해집니다. 여성적입니다.
감정 기반 행동 억제. 위협에 대한 차분한 관찰. 그것에 기반한 공격과 방어. 그런 일을하는 것. 남성적입니다.
이 두 가지를 별도의 뉴런으로 갖는 것.

//

생명의 기초.
생물의 기본적인 생명 유지와 직접적으로 관련된 행동.
음식, 의복, 거처를 확보하는 것. 물과 영양분을 체내로 섭취하는 것.
몸에서 불필요한 물질을 배설합니다.
이러한 행동을 제어하는 신경 세포.
신경 세포는 신경계의 가장 중심부에 존재합니다. 신경계의 기본 부분입니다.

////

프로그래밍의 설계 및 구현 정책.
프로그램의 구현은 생물의 가장 중요한 부분에서 이루어져야 합니다.
신경계는 생명체의 기초가 되는 부분입니다.

신경 활동을 컴퓨터 프로세스의 집합으로 표현합니다.
파이썬 프로그래밍의 다중 처리 기능. 이를 활용합니다.
세포 활동을 여러 기능으로 나누기. 각 함수에 프로세스 할당하기.
다중 프로세싱에서 프로세스 간의 데이터 통신. 큐, 파이프, 메모리 공유.
시행착오를 통해 새로운 데이터 통신 파트너를 생성할 수 있습니다.
새로운 시냅스를 생성할 수 있습니다.
PIPE는 큐와 상향 호환됩니다.

외부 환경이 가져갈 값을 설정할 수 있습니다. 수동으로 값을 변경할 수 있어야 합니다.
표준 입력에서 데이터 읽기. 키보드. 마우스.
파일을 통한 데이터 쓰기 및 수용체를 통한 데이터 읽기.
Python용 Tkinter 소프트웨어를 사용하여 텍스트 상자, 버튼 등이 있는 GUI 기반 화면을 생성하고 해당 화면에서 외부 환경을 제어하기 위한 데이터를 입력합니다.
외부 환경 자체를 프로세스로 만들기 위해. 외부 환경을 프로세스로 제어하기 위한 GUI를 실행합니다.

별도의 더미 수신기-숫자 생성기-송신기를 생성하고 이를 사용하여 뉴런의 동작을 디버깅합니다.

각 프로세스는 한 번 시작하면 그대로 두어야 합니다.
각 프로세스는 자살 방지 기능이 있어야 합니다. 영양 부족으로 인한 세포의 죽음. 수명으로 인한 세포 사멸. 재생산이 가능해야 합니다.
각 프로세스는 나중에 추가 형태로 생성될 수 있어야 합니다. 새로운 뉴런의 생성과 생물의 탄생 후 뉴런의 분열. 그들을 재현 할 수있게하십시오.

(2022 년 2 월에 처음 출판되었습니다.)

신경계에서 기능 구현.

신경계에 기능을 구현합니다.
생활의 편의성을 향상시키는 신경계의 기능 구현.
신경계 자체의 삶의 용이성.
신경계 사용자의 삶의 용이성.
신경계에서 이러한 기능의 구현.
신경계에서 능력의 구현.
그들의 실현이 필요합니다.

일반적인 신경계 프로그래밍에서 구현해야하는 기능 요구 사항 목록입니다.
여기에는 다음이 포함됩니다.
예제.
일반 심리학 교과서의 목차.
제 책에서 생활의 용이성과 기능주의의 관계에 대한 섹션의 목차.

(2022년 6월 초판 발행)

신경계 프로그래밍. 방법론.

신경계 프로그래밍 방법론.
생물이 자신의 환경에 적응하는 데 필요한 생물의 신경계 입력 및 출력에 대한 사양.
신경계의 신경망 패턴과 이러한 입력 및 출력을 얻는 데 필요한 뉴런의 발화 조건에 대한 사양입니다.
그 패턴에서 가장 기본적인 패턴.
이러한 패턴을 결정하는 데 가장 우선순위를 두어야 합니다.

환경 변화에 대응하는 데 필요한 신경계의 신경 회로의 가소성을 정의합니다.
이러한 신경 회로에서 기능 분화와 분업의 발달. 그들의 실현.
이러한 신경 회로에서 회로 통합의 개발. 그것들의 실현.
이러한 신경 회로에서 생체 시계 사용의 진보. 그들의 실현.

이러한 신경 회로의 설계 방법은 기본적으로 기존 논리 회로의 설계 방법과 동일합니다.
이러한 신경 회로의 프로그래밍은 기본적으로 기존 논리 회로의 프로그래밍과 동일합니다.
이러한 신경 회로의 프로그래밍 언어 사양은 기본적으로 기존 논리 회로의 프로그래밍 언어 사양과 동일합니다. 예시: VHDL. Verilog.
그들 사이의 차이점. 생체 신경 시스템의 고유한 특성. 다음과 같습니다.
뉴런은 항상 살아 있습니다.
회로 배선의 가소성.
회로의 활동은 엄격하게 시계에 의존하지 않습니다.

회로의 활동은 논리적이지 않습니다.
뉴런 사이의 연결은 0과 1 사이의 모든 가변 값을 취할 수 있습니다.
연결에는 촉진과 억제라는 두 가지 유형이 있습니다.
뉴런의 발화는 0 또는 1이 될 수 있습니다.
이 점에서 회로의 활동은 논리적입니다.

생명체로서의 그의 행동은 자발적입니다.
스스로 살아남기 위해 자발적으로 환경 적응 행동을 수행합니다.
연구자가 이러한 동작을 미리 설정하고 시작하면 완전 자동으로 자발적으로 움직여야 하며 이후에도 계속 무한히 움직여야 합니다.
이를 멈추려면 연구자가 죽여야 합니다.
연구자가 영혼을 지워야만 작동을 멈출 수 있습니다.
연구자는 이들의 작동을 멈추기 위해 전원을 차단해야 합니다.

(2022년 6월 첫 공개)

신경계 프로그래밍. 초기 단계에서 결정해야 할 사항.

신경계 프로그래밍의 개발. 여기에는 다음 내용이 포함되어야 합니다.
게임 프로그램 개발.
신경계 프로그램의 실행. 그것은 다음과 같은 내용입니다.
게임 프로그램의 실행.

그러한 게임. 그것은 다음과 같이 구성됩니다.
신경계 자체에 의해 자발적으로 자동으로 실행되는 게임.
게이머로서의 연구자에게는 환경 상황의 초기 설정과 생명체의 신경계 신경 회로의 초기 설정 만 가능합니다.
게이머로서의 연구자에게는 신경계 자체에 의한 게임 실행에 개입하는 것은 불가능합니다.

생물이 자신의 환경에 대한 자신의 적응을 위해 해결해야하는 문제.
자신의 작업 설정. 그것의 적절성과 부적절 함.

외부 및 내부 환경의 모델링 및 배열. 초기 설정.
생물의 신경계와 신경망의 모델링 및 배열. 초기 설정.

초기 설정.
다음과 같은 내용입니다.

외부 환경. 그 분류.
무기 환경. 가라앉는 무기물. 움직이는 무기물.
유기 환경. 기타 생물. 앉아있는 생물. 움직이는 생물.

이동성. 그 분류.
수동적 플랑크톤과 능동적 동적.
유동성과 기체.

그들의 존재 또는 부재.

그들의 존재의 위치.

그들의 존재의 수완.
그들의 존재의 시설.

그들의 존재의 참신함.

존재의 동질성 또는 이질성.
그들의 존재의 동반자 관계, 호환성, 호환성 또는 위협, 경쟁, 비 호환성.

존재의 유익성 또는 유해성.

존재의 우월성 또는 열등성.
존재의 장점 또는 단점.
그들에 대한 승리 또는 패배 가능성.

그 존재들에 대한 전복 또는 소멸 가능성.
그 존재들로부터 전복 또는 제거를받을 가능성.

그 존재들에 대한 협상. 그 가능성.

그 존재들과의 협력. 그럴 가능성.
저 존재들과의 협력. 그 가능성.

그들의 존재에 대한 가치의 합의. 그 가능성.

그 존재들을 위한 융합. 그 가능성.
그 존재들과의 조율 또는 조화의 가능성. 그 가능성.

그들의 존재에 대한 신뢰. 그 가능성.
그들의 존재에 대한 안전. 그 가능성.

그들의 존재에 대한 불안. 그 가능성.
그들의 존재에 대한 두려움. 그 가능성.
그들의 존재에 대한 회피. 그럴 가능성.
그들의 존재로부터의 도피. 그럴 가능성.
그들의 존재로부터의 이탈. 그 가능성.

그 존재들에 대한 강압의 가능성.
그 존재들로부터 강압을 받을 가능성.

그 존재들로부터 자원을 받거나 받아들일 가능성.
그 존재들로부터 자원을 빼앗거나 압수하거나 수집할 가능성.
그 존재들로부터 자원을 공물로 바칠 가능성.
해당 존재로부터 자원을 받을 가능성.
해당 존재로부터 자원을 구매할 가능성.

해당 존재에게 자원을 보낼 가능성.
해당 존재에게 자원을 전송할 가능성.
해당 존재에게 자원을 공여할 가능성.

해당 개체에 자원을 제공할 가능성.
해당 존재에게 자원을 판매할 가능성.

그 존재의 존재 여부.
그들에 대한 판단과 계산.

외부 및 내부 환경의 상황 감지.
자원의 충분성 또는 불충분.
내부 환경의 선과 건강의 유무.
외부 환경이 좋은지, 쾌적한지, 친환경적인지 여부.
생존 문제의 유무.
감지 작업의 시도 또는 실행이 시작, 계속, 중단, 중단 또는 완료되었는지 여부.
감지된 작업의 성공 및 실패 여부.

외부 및 내부 환경에 대한 행동.
생활 편의성을 확보하기 위한 시설의 보유 또는 미보유.
작업 행위의 사전 계산, 실행 및 사후 반영.
행위 실행에 수반되는 환경 변화에 대한 예측, 실행 중 측정 및 사후 평가.
작업 실행 중 시야의 넓이와 좁이.
행동 실행 중 주의의 집중과 분산.
동작 실행 중 보조 도구의 준비 및 사용.
행동 실행에 대한 피드백.

삶을 더 쉽게 만드는 자원.
외부 환경으로부터의 획득과 외부 환경으로부터의 제거.
이러한 행동이 가져오는 외부 환경의 수정.
이러한 행동의 시작, 지속, 중단, 중단 및 완료.
이러한 행동의 성공과 실패.

생활의 편의를 가져다주는 수중에 있는 자원.
외부 환경에 의한 강제적인 접근, 박탈 또는 삭제.
이러한 행동이 가져오는 외부 환경의 변화.
이러한 행동의 시작, 지속, 중단, 중단 및 완료.
이러한 행동의 성공 또는 실패.

삶을 더 쉽게 만들어주는 수중에 있는 리소스.
외부 환경과의 교환. 외부 환경과의 협상을 위한 협상.

이러한 행동이 가져오는 외부 환경의 변화.
이러한 행동의 시작, 지속, 중단, 중단 및 완료.
이러한 행동의 성공과 실패.

그 결과.
내부 환경에 대한 생활 가능 자원의 부과.
삶을 더 쉽게 만드는 자원의 내부 소비.
삶을 더 쉽게 만드는 자원의 내부 축적.
내부 환경에서 생활의 편의를 가져다주는 자원의 손실.
이러한 행동이 가져오는 내부 환경의 수정.
이러한 행동의 시작, 지속, 중단, 중단 및 완료.
이러한 행동의 성공과 실패.

생활의 편의를 가져다주는 자원의 내부 생산.
이러한 행동으로 인한 내부 환경의 변화.
생산된 자원을 외부 환경에 할당하는 것.
생산된 자원을 외부 환경과 교환하는 것.
이러한 행동으로 인한 외부 환경의 변화.
이러한 작업의 시작, 지속, 중단, 중단 및 완료.
이러한 작업의 성공 및 실패.

외부 환경으로서의 다른 무기물.
외부 환경으로서의 다른 생물체.

그 결과.
생존의 존재 또는 비존재.
생존 수준의 상승과 하락.

(2022년 6월에 처음 출판되었습니다.)

신경계 프로그래밍. 그 예의 설정.

자신의 몸에서 굶주림을 감지합니다.

자신의 몸에서 물과 음식의 획득.
실패시 시행 착오 활동.
목표 달성에 대한 인식. 성공에 대한 인식.
외부 환경에 대한 외부 전송 정보의 물리적 각인. 정보 인코딩.
외부 환경에서 신경계로 외부에서 전달된 정보를 획득하는 과정. 정보 디코딩.
다른 생명체들 사이의 생존 가능성을위한 투쟁에서의 승리.
적응성 획득을 향상시키기 위해 다른 생물체와의 상호 협력.
다른 생명체와의 삶의 용이성을 상호 교환합니다.
다른 생명체와의 상호 재량화 및 상호 수용.
신경망의 분업화 및 전문화 실현.

문제 해결을 위한 입력과 출력.

상황 감지를 위한 감각 및 지각 입력 센서.
감지 된 상황을 자신의 생존에 더 유리하게 변경합니다. 이를 위한 모터 출력 장치.
획득 한 입력 값을 자신의 생존에 바람직한 출력 값으로 변환합니다. 이 목적을위한 중간 회로 네트워크.
획득 한 값의 처리 및 변환. 이를 위한 단위 회로 모듈.

단위 회로에서 필요한 계산 기능을 수행하는 함수 모듈.

뉴런의 몸체.
가속기 및 억제기 값의 크기. 그들의 합산 및 집계. 결과를 발사 임계값과 비교합니다.
발사의 실행. 발사 실패.
점화의 전송.

뉴런 사이의 연결 부위입니다. 시냅스.
발사의 촉진. 발화 억제. 값의 송수신.

속성 값을 저장하는 메모리.
가소성, 속성의 값을 변경할 수 있습니다.

신체 시계.

위 함수 모듈의 필수 속성.

뉴런의 몸체.
발화 임계값.
발화 전송 속도입니다. 발화의 전송 거리.

뉴런 간의 연결 부위입니다. 시냅스.
상호 연결 파트너. 입력/출력 기관. 뉴런.
상호 연결의 두께입니다. 발화의 촉진 및 억제 전달에서 값의 크기.

(2022년 6월 최초 공개.)

(참조) 논리 회로의 기능 모듈.

내용은 다음과 같습니다.

논리 OR. 논리 AND.
긍정. 부정.
배타적 분리. 일치.

조합 회로.
전류 입력의 합에 의해서만 출력이 결정되는 회로입니다.

순차 회로.
출력이 현재 입력의 합에 의해서만 결정되지 않는 회로.
과거 입력에 대한 기억에 따라 출력이 영향을 받는 회로입니다.
다음 장치를 포함하는 회로
내부 상태를 저장하는 내부 메모리.

플립플롭.
순차 회로의 저장 요소입니다.

동기식. 비동기.

셀렉터. 선택적 입력 장치.
멀티플렉서. 선택적 출력.

믹서.
분배기.

카운터. 가산기.
시프트 레지스터. 숫자 체인저.

(2022년 6월 첫 발행.)

신경계 프로그래밍. 개발 적격자.

기체적 사고의 소유자는 분석에는 능숙하지만 결합과 융합에는 능숙하지 않습니다.
액체 아이디어의 소유자는 결합과 융합에는 능숙하지만 분석에는 능숙하지 않습니다.
신경계. 신경계는 뉴런 간의 융합적 연결을 통해 작동합니다.
신경계 시뮬레이션.
신경 컴퓨터 프로그래밍.
액체적 사고의 소유자는 기체적 사고의 소유자보다 이러한 완벽함을 실현하는 데 더 능숙합니다.
암컷은 수컷보다 이러한 완벽을 실현하는 데 더 능숙합니다.

(2022년 6월 최초 발표)

신경계의 시뮬레이션 언어.

신경계 시뮬레이션.
이를 위한 전용 언어 개발.
인터프리터를 개발할 때 오류 메시지 등을 작성하는 데 시간을 낭비

합니다.
이는 개발 중 시간의 효과적인 사용 측면에서 큰 단점입니다.

신경계 시뮬레이션.
기존 프로그래밍 및 스크립팅 언어의 라이브러리를 확장하여 구현해야 합니다.
예시.
파이썬 클래스 라이브러리 형태로 개발.
뉴런의 발화 조건, 뉴런 간의 결합 조건, 뉴런 간의 결합 목록을 설명하기 위한 파이썬 사전.

(2022년 6월에 처음 게시되었습니다.)

신경계 시뮬레이션. 그것의, 다중 처리, 실현.

신경계 시뮬레이션. 고급 프로그래밍 언어를 사용한 실현.

컴퓨터 프로그래밍에서 다중 처리 기능을 사용하여 신경망 시뮬레이션.
여러 프로세스의 병렬 작동을 통해 여러 뉴런의 병렬 작동을 시뮬레이션합니다.

예시: Python.
모든 프로세스는 메인 루틴에 등록되어야합니다.
그러한 접근 방식 만 존재합니다.

하나의 뉴런에는 세 개의 하위 프로세스가 필요합니다. 이들은 다음과 같습니다.

신경 전달 물질의 집합. 뉴런 자체의 발사. 특정 후방 세포로의 신경 전달 물질 전달.

이러한 각 프로세스는 for 문을 사용하여 순서대로만 등록할 수 있습니다.

각 뉴런의 속성은 어떻게 설정하나요? 방법은 다음과 같습니다.

외부 파일에 값을 미리 설정합니다.
데이터는 자동으로 사전에 로드됩니다.
프로세스 등록 시 각 프로세스에 데이터를 반영합니다.
이러한 방법은 현재 존재하는 유일한 방법입니다.

뉴런과 시냅스의 모든 속성은 뉴런 단위로 관리해야 합니다.
시냅스는 전혀 별도로 취급되지 않습니다.
이는 뉴런에 대한 전체적인 통합적 이해를 달성하기 위해서입니다.

시냅스 후 세포는 시냅스 전 세포를 유도합니다.
시냅스 후 세포는 시냅스 전 세포를 선택하거나 거부하는 특정 행위를 수행하지 않습니다.
시냅스.
다음 속성의 수치 내용을 결정하여 적절하게 작동 할 수 있습니다.

전방 셀에서 선택된 후방 셀의 ID.
전방 세포가 후방 세포로 보내는 송신기의 양입니다.

이러한 선택 및 전송 행위는 전방 셀에서 후방 셀로 단방향으로 이루어집니다.
이러한 속성은 전방 세포 측에서만 관리되어야 합니다.
그 정도면 충분합니다.

전방 셀은 송신 클라이언트이고 후방 셀은 수신 서버입니다.

후방 셀은 다음 작업을 수행해야 합니다.

불특정 다수의 전방 세포에서 전송된 신경전달물질. 신경전달물질의 총량.
신경전달물질의 총량은 전방 세포 간 구분 없이 합산됩니다.

이 정도면 충분합니다.

(2022년 6월에 처음 발표되었습니다.)

신경망의 배선. 설계 및 디버깅의 용이성. 버스 노선도의 전환.

신경망의 배선을 쉽게 설계하고 실제 작동을 디버깅할 수 있는 환경을 개발합니다.
텍스트 문자열만으로 이를 실현할 수 있는 기능. 이것이 가장 간단하고 바람직한 방법입니다.
이를 달성하기 위해 다음을 참조하는 것이 바람직합니다.
교통 및 교통 분야의 버스 노선지도.

시스템 이름 또는 시스템 번호로 신경 회로 관리.

버스 노선 시스템은 신경 회로의 발사 경로 시스템에 해당합니다.
버스 정류장 이름은 뉴런 이름에 해당합니다.
버스 노선 시스템에서 버스의 수와 빈도. 이는 신경 회로의 발화 주파수에 해당합니다.

뉴런 계통은 점호 전송을 위한 중복 경로를 허용합니다.
신경 회로 시스템은 발사의 전송 경로의 순환을 허용합니다.

신경 회로의 전체 수는 각 신경 계보의 회로 수의 합계 또는 최대 값입니다.
뉴런 간 연결의 두께입니다. 버스 노선에서 정류장 사이를 운행하는 빈도에 해당합니다.

원하는 발화 경로, 원하는 경로 길이, 원하는 발화 주파수로 뉴런 계보를 설정할 수 있는 기능입니다.

뉴런 계보는 여러 뉴런 이름의 1차원 배열로 표현할 수 있습니다.

예: 파이썬.
Lineage_1 = ['cell_1','cell_2','cell_3','cell_4']

배열의 요소 순서에 따라 각 요소에 해당하는 이름을 가진 뉴런이 순차적으로 발화합니다.

(2022년 6월 최초 공개)

신경계 운동의 기초가 되는 생물의 기본 행동.

신경계 운동의 기초가 되는 생물의 기본 행동.
다음과 같습니다.

물 섭취. 산소 섭취. 영양소 섭취. 에너지 섭취.
정보 습득.
체온 유지.
생식 자손 양육.
권리와 이익의 획득. 권리와 이익의 보유, 방어 또는 압류.
위협 제거.

(2022년 6월 최초 공개.)

신경 회로 이외의 신경계 표현의 필요성.

신경계에서 신경 회로의 표현에서.
생리적 근거의 충족을 위한 기초로서 신경계 이외의 기관에 대한 표현의 필요성.

환경 상태의 표현은 각 영역에 필요합니다.

자원. 그것의 존재 또는 부재 및 축적 정도.
예. 예. 수분. 산소. 영양소. 정보.

기후. 편안함 또는 심각성 정도.
예시. 온도. 습도. 햇빛. 최고점과 최저점.

생물에 의한 환경의 변화. 그것에 대한 표현의 필요성.

출력 기관에 의한 작동. 그 성공과 실패.
결과적으로 발생하는 환경의 수정.
결과적으로 환경이 취하는 새로운 가치.

환경.
외부 환경. 내부 환경.
각각의 관점에서 표현되어야 합니다.

(2022년 6월 첫 공개)

신경 회로 청사진. 그 전설.

뉴런.

(1)
세포에서 신경전달물질을 받아들이는 부분.

큰 원. ---.
---

(2)
세포 유형.

가속 유형. 더하기 표시.
억제 유형. 마이너스 표시.
---

(3)
세포 발사 용량.

그 정도의 약점. 점선. 낮은 값.
그 정도는 보통입니다. 가는 선. 중간 값.

정도가 강합니다. 굵은 선. 높은 값.
정도가 매우 강합니다. 이중 선. 매우 높은 값입니다.
---

(4)
세포에서 신경전달물질의 전달 부분.

직선. 분기. 후부 세포의 수신 부분과의 연결 고리 형성.
---

(5)
신경 전달 물질을 전달하는 세포의 능력. 결국 세포의 발사 능력의 일부입니다.

약한 정도. 점선. 낮은 값.
그 정도는 보통입니다. 가는 선. 중간 값.
정도가 강합니다. 굵은 선. 높은 값.
정도가 매우 강합니다. 이중 선. 매우 높은 값입니다.
---

(6)
신경전달물질이 세포 사이의 시냅스를 통과하는 능력. 높은 트래픽. 통과 빈도. 통로의 안정성.

그 정도의 약점. 점선. 낮은 값.
그 정도는 보통입니다. 가는 선. 중간 값.
정도가 강합니다. 굵은 선. 높은 값.
정도가 매우 강합니다. 이중 선. 매우 높은 값입니다.
---

(7)
세포의 가소성 또는 고정.

세포 자체의 발사 능력의 가소성.
그것의 존재.
부재. 표시가 없다.

세포와 세포 사이의 결합의 가소성.

존재함.
부재. 표시가 없습니다.
---

(8)
세포의 메모리 또는 변동성.

세포 자체의 발사 능력에 대한 기억력.
그것의 존재.
그것의 부재. 흔적이 없다.

세포와 세포 사이의 연결에 대한 기억력.
있습니다. M 마크.
부재. 마크가 없습니다.

(2022년 6월에 처음 게시되었습니다.)

신경계 환경과의 입력/출력. 그 디자인.

(A)
뉴런. 신경 회로. 발사의 전송에서 메인 스트림.
입력 값. 출력 값.

아날로그 값. 디지털 값.

단일 값. 다중 값.

혼합되지 않은 값. 혼합된 값.
분포가 없는 값. 분포가 있는 값.

조건이 없는 값입니다. 조건이 있는 값입니다.
분기가 없는 값입니다. 분기가 있는 값입니다.

메모리가 없는 값입니다. 메모리가 있는 값

고정 값. 소성 값.

(B)
입력 기관. 출력 기관.

(B-1)
입력 기관.

(B-1-1)
물질적 자원의 획득. 물리적 자원의 획득.
구강에 의한 물과 영양소의 획득.
다른 생물체와의 물류에서 수령.

(B-1-2)
정보 획득. 정보 자원의 획득.
감각 기관에 의한 감각 입력의 획득. 오감.
다른 생명체와의 의사 소통에서 수신.

(B-2)
출력 기관.

(B-2-1)
위치 변경. 이동. 방향 변경.

(B-2-2)
환경 변경.
장비 및 도구. 그들의 사용. 기동 또는 통제.
여기에는 다음이 포함됩니다.
--
감소. 감소. 삭제. 제거.
증가. 창조. 증식. 방출.
변화. 처리. 발굴. 변형. 절단. 마킹.
전송. 보내기. 발송. 통과.
수신. 수신. 수신. 받다.
운반. 이동. 운송. 운송. 배달. 배달. 상품 배포. 정보 배포.
--

(C)
저장 기관. 기억 기관.
저장 장소. 기억의 장소.
기득권. 그들의 저장, 기억 및 축적. 그 장소를 확보하거나 보유하거나 점유하거나 방어하는 것.
예시.
영토. 프라이버시. 사적 소유권.

물품의 보관, 암기 또는 축적. 획득 한 상품의 축적. 생산 된 상품의 축적. 그들에 대한 기득권.
정보의 저장, 저장 및 축적. 획득 한 정보의 저장 및 축적. 생산된 정보의 저장 및 축적. 그들에 대한 기득권.

(D)
규제 기관. 사고의 기관. 시행착오의 기관. 학습 기관.

가소성을 가진 신경 회로.
그러한 신경 회로의 연결과 전선의 조절.
이러한 신경 회로에서 새로운 연결과 전선의 생성.
이러한 신경 회로에서 불필요한 연결과 전선의 비활성화.
이러한 신경 회로에서 유용한 연결 강화.
이러한 신경 회로에 유해한 연결 및 전선 사용을 금지합니다.

그러한 메커니즘이 신경계 자체에 내장된 것이 아니라 신경계의 생리적 기초에 내장되어 있을 가능성.

(E)
환경.

외부 환경. 외부 환경.
내부 환경. 내부 환경.

재료 환경.
정보 환경.

생물의 생존을 위한 조건.
자원. 축적의 유무 및 정도.
기후. 편안함 또는 심각성의 정도.

(2022년 6월에 처음 게시되었습니다.)

신경 회로의 학습 기능 설계 시 주의 사항.

신경 회로의 학습 기능에서.

뉴런의 발사 능력 증가. 신경전달물질이 시냅스를 통과하는 능력 증가. 이 두 가지를 별도로 고려해야 할 필요성.
각각의 초기 값, 현재 값, 이상적인 값.
이러한 값은 청사진의 범례에서 숫자 매개변수로 사용할 수 있어야 합니다.
각 값을 실시간으로 데이터로 수집하고 기록해야 합니다. 실제 프로그램에서 이를 가능하게 합니다.

시냅스에서의 신경전달물질 통과 용량 증가.
시냅스 확대.
그것은 다음과 같습니다.
신호의 반복적이고 반복적 인 통과로 인해 신호 경로의 폭이 넓어지고 경로의 안정성과 품질이 향상됩니다.
이러한 상태 개선의 기억은 후방 세포의 시냅스 부분에 국한된 특정 화학 물질의 존재에 의해 국소화된다는 것입니다.

(2022년 6월 최초 발표)

신경 회로에서 입력과 출력의 자동 조절의 필요성.

신경 회로에서 정확한 입력과 출력을 얻으려면.
이를 위해서는 단순히 입력/출력 값을 결정하는 것만으로는 충분하지 않습니다.
셀의 발화 성능과 시냅스 전송 성능을 조정할 필요가 있습니다.
이러한 조절된 값을 처음부터 수동으로 구하는 것은 어렵습니다. 청사진을 수동으로 그려도 그대로 잘 동작하지 않습니다. 자동 조정과 자동 학습이 필요합니다.

선생님 없이 혼자서 시행착오를 겪으면서 정답에 도달해야 합니다.
교사의 모방이 필요합니다.
위 중 하나를 달성해야 합니다.

각 경우마다 시험의 성공 또는 실패에 대한 피드백이 필요합니다.
감독 없이 스스로 판단한 피드백과 교사에 의한 피드백을 개별적으로 또는 함께 고려해야 합니다.
교사에 대한 태도가 기체인지 액체인지 구분해야 합니다.

성공 또는 실패에 대한 판단은 때때로 교사의 모습에 상응하는 이벤트 발생에 따라 개별적이고 뚜렷하게 달라질 수 있습니다.
피드백. 행동의 결과로 환경에서 발생한 일반적인 변화를 신경계에 알려주는 메커니즘입니다.
교사. 특정 유형의 피드백. 행동의 결과가 성공인지 실패인지 신경계에 알려주는 메커니즘입니다. 행동의 결과를 성공으로 이끄는 예시 또는 모델. 모두 다.
교사에는 두 가지 유형이 있습니다. 교사의 가르침을 인식하는 교사와 교사의 가르침을 인식하지 못한 채 계속 폭주하는 교사가 있습니다.
이러한 메커니즘은 신경계에 별도로 내장되어 있습니다.
현대 인공 지능의 딥 러닝 메커니즘. 그 내용을 미리 참조 할 필요가 있습니다.
딥 러닝.
현재는 오류 역전파 방식에 의존하고 있습니다.
시냅스의 전송 성능을 하나씩 반복적으로 조정하여 최적의 값에 도달합니다.
이 조정에는 특정 수학 공식을 활용하여 다음과 같은 기법이 사용됩니다.
값 곡선에서 최하위 값의 최적값. 이를 자동으로 감지하는 기술.

이 기술의 내용은 실제 신경계에서 학습하는 현실과는 매우 거리가 멀다.

성공. 사전에 구상했던 이상과 사후의 현실 사이에는 차이가 없습니다.
실패. 사전에 구상했던 이상과 사후의 현실 사이에는 부정적인 차이가 있습니다.
예상치 못한 또 다른 성공. 미리 구상한 이상과 사후 구상한 현실 사이에는 긍정적인 차이가 있습니다.

(2022년 6월에 처음 발표되었습니다.)

신경 회로의 입력과 출력을 자동으로 조절합니다. 신경 회로의 필수 구성 요소입니다.

신경 회로에서 정확한 입력과 출력을 얻기 위해. 이를 달성하기 위해 신경 회로에 필요한 구성 요소.
현재 자원이 부족하다는 내부 환경의 보고 또는 경고, 그리고 현재 상황을 극복하기 위한 조치를 취하라는 압박. 신경 회로에 대한 입력으로 내부 환경의 출력으로 -1 값을 획득합니다.

의도. 현상 유지를 깨는 행동을 생성하려는 동기. 시작점으로 뉴런을 발사하려는 동기.

의도. 행동의 바람직한 결과에 대한 기대, 예상 또는 이상. 예: 입력 1을 얻기 위해.
의도 기억. 신경 회로 내에서 예상되는 의도 내용의 저장 또는 기억. 예: 입력 1을 얻고자 하는 욕구, 그러한 의도.
이를 달성하기 위한 구체적인 초기 회로 설계.

(1)
선례가 없습니다.

초기 발화 및 초기 출력. 예: 출력 1.

신경 회로 내에서 출력의 저장 및 기억. 예: 출력 1.
출력 후 새로운 입력의 획득. 예: 입력 2: 새로운 입력 0의 새로운 획득.
새로 획득한 입력 값의 저장. 예: 저장: 새로운 입력 0의 획득과 그 저장.

조정. 원래 의도와 획득한 결과 사이의 조정. 의도적으로 획득한 입력값 1. 행동의 결과로 얻은 입력값 0.
판단.
성공. 의도한 대로 좋은 결과를 얻은 경우 성공. 의도하지 않은 긍정적 결과. 즐거움. 안도감. 그런 느낌을 기억하는 것. 그 결과로 이어진 사고 과정을 강화합니다. 실행의 결과로 이어진 신경 회로를 보존하고 강화합니다.
실패. 좋은 결과를 얻지 못함. 불편함을 느끼는 것. 위기감을 느끼는 것. 그러한 감각을 기억하는 것. 그 결과로 이어진 사고 과정을 중단합니다. 실행 결과의 신경 회로를 변경하여 다른 출력 값을 취하도록 변경합니다.
그 결과가 실패였다는 것을 받아들입니다. 현상 유지를 깨기 위한 내부 환경의 압박이 지속되는 것을 감지합니다.

생각하기. 시행착오. 전략적 계획. 조정.
전략 목록의 자발적인 도출. 신경 회로에 그 내용을 기억합니다.
새로운 가치. 결정. 이것이 새롭고 효과적인 변화로 이어질 수 있다는 기대.
행동이 일차원적일 때. 일차원적 전략. 가장 기본적인 전략.
다음으로 구성됩니다.

관성적 출력. 반복적인 동일한 출력.1. 이전과 동일한 내용의 반복적인 출력. 동일한 키 입력을 반복하여 점차적으로 상황을 벗어나는 것입니다.
출력 없음. 0. 출력 값을 출력하지 않음으로 변경합니다. 출력의 의도를 무출력으로 변경하여 상황을 돌파합니다.
반전 출력: -1. 출력값을 플러스 또는 마이너스의 반대값으로 변경합니다. 상황을 한 번에 중단하기 위해 출력 값을 원래 값의 반대로 변경합니다.

출력 가속. 출력의 강화. 가속 페달. 2. 출력을 증가시키는 방향으로 출력 값을 변경합니다. 상황을 보다 효과적으로 극복하기 위해 방향을 바꾸고 출력을 증가시킵니다.
출력 억제. 출력 감소. 브레이크. 0.5. 출력 값을 줄이는 방향으로 변

경합니다. 출력을 적절하게 조정하고 상황을 극복하기 위해 출력을 줄이는 방향으로 출력을 변경합니다.

어떤 전략이 선택되었는지에 대한 대안의 암기.
회로의 실제 수정. 회로의 전환.
새로운 값을 출력하기 위해 회로를 자발적으로 재배선, 추가, 비활성화, 유지, 축소 또는 증강하는 것.
이를 위한 특정한 새로운 회로 설계.

다음 발화 및 다음 출력. 예시. 출력 -1.

신경 회로 내에서 출력을 저장하거나 기억하는 것을 말합니다. 예시. 출력 -1.
출력 이후 새로운 입력의 획득. 새로운 입력의 새로운 획득(예: -1).
새로 획득한 입력 값의 저장. 예시: 새로운 입력 -1의 획득과 그 저장.

조정. 원래 의도와 획득한 결과 사이의 조정. 의도적으로 획득한 입력값.1. 행동의 결과로 얻은 입력값.1.
판단.
성공. 의도한 대로 좋은 결과를 얻은 경우 성공. 의도하지 않은 긍정적 결과. 즐거움. 안도감. 그런 느낌을 기억하는 것. 그 결과로 이어진 사고 과정을 강화합니다. 실행의 결과로 이어진 신경 회로를 그대로 보존하고 강화합니다. 성공적인 신경계 행동으로 이어지는 신경 회로의 패턴. 선례입니다.
실패. 좋은 결과를 얻지 못함. 불편함을 느끼는 것. 위기감을 느끼는 것. 그런 느낌을 기억하는 것. 그 결과로 이어진 사고 과정을 중단합니다. 실행 결과의 신경 회로를 변경하여 다른 출력 값을 취하도록 변경합니다.
결과가 성공적이었다는 것을 받아들입니다. 현상 유지를 깨기 위해 내부 환경으로부터의 추진 중단을 감지합니다.
미래의 사고에서 선택한 전략의 우선순위를 정합니다.

첫째, 초보자, 디자인.
최소한의 뉴런으로 위의 연대기 동작을 실현합니다.
처음에는 단계별로 수동으로 회로를 수정합니다. 각 단계에 필요한 신경 회로 구성을 설정합니다.
그 다음, 신경 회로에서 각 단계를 통한 자동 회로 수정이 자체적으로 가능해야 합니다.

(2)
선례와 함께.

교사. 선례의 소유자. 선례의 공급자.
예.
부모. 부모는 자녀에게 생존에 필요한 행동을 가르칩니다.

학생. 선례의 차용자. 선례의 수혜자.
예.
어린이. 아이들은 부모로부터 생존에 필요한 행동을 배웁니다.

선례의 모방. 선례를 따르는 것.
그것의, 신경 회로에 의한 실현.

교사의 신호.
그 내용은 교사의 문화적 자손입니다.

학습.
교사에 의한 교사의 신호 전송.
학생에 의한 교사 신호 수신.
이러한 교사 신호의 순서.
학생이 자신의 신경 회로에 콘텐츠를 새로 복사합니다.
학생은 복사된 회로를 자발적으로 작동시킵니다.
출력 결과.
교사는 출력 결과와 성공 또는 실패 여부에 대한 피드백에 대한 책임이 있습니다.
교사는 이러한 내용을 학생에게 제공합니다.
피드백. 학생에게 미치는 영향.
성공. 의도한 좋은 결과를 얻은 경우. 의도하지 않은 긍정적인 결과. 즐거움. 안도감을 느끼는 것. 그런 느낌을 기억하는 것. 그 결과를 이끌어낸 사고 과정을 강화하는 것. 실행의 결과로 이어진 신경 회로를 보존하고 강화하기 위해.
실패. 좋은 결과를 얻지 못함. 불편함을 느끼는 것. 위기감을 느끼는 것. 그러한 감각을 기억하는 것. 그 결과를 초래한 사고 과정을 중단하는 것. 그 실행 결과의 신경 회로를 더 수정하여 학습된 출력 값을 취합니다.
이 두 가지 모두 학습입니다.

성공.
결과가 성공적이었다는 것을 받아들이는 것. 더 이상의 학습을 중단하라는 선생님의 지시를 감지합니다.
학습한 성공 전략을 향후 사고의 우선순위에 두는 것.

선례 모방. 선례를 따르기.
신경 회로에 의한 실현.
다음과 같습니다.
한 신경계에서 다른 신경계로 신경 회로를 복사하는 것입니다. 그 메커니즘.

(2022년 6월에 처음 발표되었습니다.)

한 신경계에서 다른 신경계로 신경 회로를 복사합니다. 메커니즘의 설계.

한 신경계에서 다른 신경계로 신경 회로를 복사하는 것입니다.
다음으로 구성됩니다.

(1)
유전자 복제.
다른 생물체로부터 유 전적으로 획득하고, 선례로서 그들의 구별에 대한 정보를 참조하고, 후손 세대에서 세대로 전달하기 위해. 예시.
위협 회피와 관련된 신경 회로는 유전적으로 고정되어 있습니다. 부모에서 자식에게 유전적으로 유전됩니다.

(2)
획득된 사본. 문화적 복사.
다음으로 구성됩니다.

(2-1)
출력 기관의 제어 성공 또는 실패를 포함하지 않는 신경 회로의 사본.
(2-1) 중간 신경 연결만을 포함하는 신경 회로의 사본. 실현하기 쉽습니다.

예시.

교사가 학생에게 입력 자극 1과 입력 자극 2를 동시에 보여줍니다.
교사는 학생에게 입력 자극 1과 입력 자극 2를 시간 순서대로 차례로 연속해서 보여줍니다.
이렇게 하면 학생의 머릿속에 두 입력 자극이 개념적으로 결합됩니다.

구체적인 예시.
고전적 조건화. Иван Петрович Павлов.
교사가 학생에게 선천적 입력 자극(1)과 후천적 입력 자극(2)을 동시에 보여줍니다.
교사는 학생에게 선천적 입력 자극 1과 후천적 입력 자극 2를 시간 순서대로 차례로 연속적으로 보여줍니다.
이렇게 하면 학생의 머릿속에 두 입력 자극 사이에 개념적 결합이 형성됩니다.

구체적인 예시.
딥 러닝.
교사가 학생에게 이미지 1과 이미지 2를 동시에 보여줍니다.
교사는 이미지 1과 이미지 2를 시간 순서대로 학생에게 차례로 보여줍니다.
이렇게 하면 학생의 머릿속에 두 이미지가 개념적으로 연결됩니다.

(2-2)
출력 기관의 제어의 성공 또는 실패를 포함하는 신경 회로의 복사. 실현하기 어렵습니다. 실현에는 고급 신경 회로가 필요합니다.

예시.
부모에 대한 자녀의 관찰 학습.
그 발생의 전제.
부모에 대한 자녀의 각인. K. 로렌츠.
학생은 적절한 입력과 출력을 수행하기 위해 미리 결정된 회로를 머릿속에 가지고 있지 않습니다.
입력 1에 대해 출력 1을 순차적으로 실행하는 것. 그리고 그렇게하지 못합니다. 교사는 이러한 내용을 학생에게 가르쳐야 합니다.
입력 1에 대해 출력 2를 순차적으로 실행하는 것. 실행에 성공함. 교사는 학생에게 내용을 가르쳐야 합니다.
학생은 이러한 지시를 받습니다.
학생의 머릿속에는 다음과 같은 결합이 일어납니다.

입력 1과 출력 1 사이의 연결이 억제되거나 중단됩니다.
입력 1과 출력 2 사이의 연결 촉진.
학생은 입력 1에 대해 출력 2를 순차적으로 수행합니다. 학생은 최종적으로 이를 성공해야 합니다. 학생은 이를 스스로 확인해야 합니다.
그러면 학생은 다음을 수행합니다.
입력 1과 출력 2 사이의 결합에 대한 학습을 강화합니다.
입력 1과 출력 2 사이의 결합에 대한 선례.
이를 달성하기 위한 도전 과제.
교사의 신경 회로가 학생의 신경 회로에 필요한 지침을 제공해야 합니다. 이를 달성하는 데 필요한 회로 설계. 회로 설계의 사전 결정.
교사의 지시에 대한 학생의 순종. 교사는 사전에 학생으로부터 신뢰를 받아야 합니다. 위의 실현에 필요한 회로 설계. 사전 결정.
교사와 학생 간의 신뢰 관계 구축은 학생이 태어난 직후부터 이미 시작되었습니다. 예시. 양육과 교육이 처음부터 지속될 것이라는 가정에 기반한 부모-자녀 관계의 구축. 실현에 필요한 회로의 설계. 사전 결정.

예시.
조작적 조건화. B.F. 스키너.
학생이 적절한 입력과 출력을 수행할 회로를 마음속에 미리 결정하지 않은 상태.
학생은 시범적으로 입력 1에 대해 출력 1을 순서대로 수행합니다. 결과. 교사가 학생에게 일련의 시도를 수행하도록 강요하여 실패한 결과. 예. 처벌.
학생이 입력 1에 대해 출력 2를 순서대로 시범적으로 실행합니다. 결과. 교사가 학생에게 성공 결과를 수행하도록 강제합니다. 예시. 보상 제공.
그 결과 학생의 머릿속에는 다음과 같은 결합이 발생합니다.
입력 1과 출력 1 사이의 연결이 억제되거나 중단됩니다.
입력 1과 출력 2 사이의 연결 촉진.
학생은 입력 1에 대해 출력 2를 순차적으로 수행합니다. 학생은 최종적으로 수행에 성공해야 합니다. 학생은 이를 스스로 확인해야 합니다.
그러면 학생은 다음을 수행합니다.
입력 1과 출력 2 사이의 결합에 대한 학습을 강화합니다.
입력 1과 출력 2 사이의 결합에 대한 선례.
이를 달성하기 위한 도전 과제.
교사의 신경 회로가 학생의 신경 회로에 성공 또는 실패 결과를 유연하게 제시하고 강제할 수 있어야 합니다. 이를 달성하기 위해 필요한 회로 설계. 사전 결정.

예시.
독립적 학습. 자율 학습.
학생은 적절한 입력 및 출력에 대해 미리 결정된 회로를 염두에 두지 않습니다.
교사는 학생에게 몇 가지 후보 입력 및 출력을 참고 정보로 참조할 수 있는 형태로 미리 제공합니다.
학생은 입력 1에 대해 출력 1을 자발적으로 차례로 실행해 봅니다. 결과. 학생이 실패합니다. 학생은 이를 스스로 자연스럽게 알아차릴 것입니다.
학생은 입력 1에 대한 출력 2를 순차적으로 그리고 자발적으로 실행하려고 시도합니다. 결과. 학생이 성공했습니다. 학생은 이를 스스로 자연스럽게 알아차릴 것입니다.
그 결과 학생의 머릿속에는 다음과 같은 결합이 일어납니다.
입력 1과 출력 1 사이의 연결이 억제되거나 중단됩니다.
입력 1과 출력 2 사이의 연결 촉진.
학생이 입력 1에 대해 출력 2를 순차적으로 수행합니다. 학생은 최종적으로 이를 성공해야 합니다. 학생은 이를 스스로 확인해야 합니다.
그러면 학생은 다음을 수행합니다.
입력 1과 출력 2 사이의 결합에 대한 학습을 강화합니다.
입력 1과 출력 2 사이의 결합에 대한 선례.
이를 달성하기 위한 도전 과제.
학생의 신경 회로는 교사가 제공한 참조 정보를 스스로 참조할 수 있어야 합니다. 이를 달성하기 위해 필요한 회로 설계. 회로 설계의 사전 결정.
학생의 신경 회로가 스스로 결과의 성공 또는 실패를 인식할 수 있어야 합니다. 이를 달성하는 데 필요한 회로 설계. 사전 결정.

(2022년 6월 첫 출간)

생물의 신경계에서 출력을 되돌릴 수 있는 능력이 부족합니다.

촉진 및 억제 유형의 뉴런 만있는 경우.
신경계는 출력을 그대로 되돌릴 수 있는 능력을 가질 수 없습니다.

예시.
생물의 신경계.

유사한 예.
가스 페달과 브레이크 만있는 자동차. 그런 차는 후진 할 수 없습니다. 그런 차는 앞으로 나아가고 멈출 수 있습니다.

생물의 신경계는 근본적으로 후진이나 후진을 할 수 없습니다. 생명체는 있는 그대로 전진하고 멈출 수 있을 뿐입니다. 생물의 시각은 한쪽으로만 향하고 반대편은 볼 수 없습니다.
후진과 후퇴는 생물의 행동입니다. 실제로는 전진과 회전 또는 선회의 조합입니다.

신경계가 출력을 역전시키는 능력을 갖기 위해 필요한 것은 무엇입니까?
그것은 다음과 같습니다.
뉴런은 촉진 및 억제 유형으로 구성됩니다. 기존의 아이디어. 우리는 그것을 버려야합니다.
대신 다음과 같은 새로운 아이디어를 도입해야합니다.
뉴런은 긍정적이고 부정적인 유형으로 구성됩니다.
뉴런은 덧셈과 뺄셈 유형으로 구성됩니다.
신경 회로는 음수 값을 스스로 계산할 수 있어야 합니다.

(2022년 6월에 처음 발표되었습니다.)

신경계에서 친구와 적의 구분. 그 메커니즘의 설계.

외부 환경에서의 존재.
다음과 같이 분류됩니다.

위협. 적. 생존 행동을 실패하게 만드는 존재.
동맹. 생존 행동을 성공으로 이끄는 존재.
제3자. 방관자. 생존 행동에 개입하지 않는 존재.

다음과 같이 분류됩니다.

무기물.
기타 생물.

단일 개체.
집합 또는 그룹 또는 조직으로서의 존재.
집합. 서로 다른 엔티티의 집합입니다.
그룹. 이러한 엔티티 간의 상호 작용 또는 응집력.
조직. 집단적 행동에 명확한 방향이 있습니다.

신경계 전체에서 이러한 구분을 만들기 위해.
신경 회로를 설계하여 이러한 구별을 한 가지 방법으로 가능하게합니다.
실현 방법.
다음과 같습니다.

다른 생명체와의 구별에 대한 참조 정보를 선례로 획득하고 축적합니다. 예시. 위협 회피를 위해 유전적으로 고정 된 신경 회로. 부모에서 자식에게 유전적으로 전달됩니다.

스스로 이러한 구별에 대한 시행착오 경험의 축적. 이러한 구별에 대한 선례의 자율적, 후천적 축적.

(2022년 6월 첫 출간)

신경 회로 프로그래밍. 그 초기 단계, 실현.

생물의 신경계. 신경 회로. 높은 수준의 프로그래밍 언어로 실현.
다음과 같은 내용입니다.
고급 프로그래밍 언어에서 다중 처리 기능의 활용.
각각의 끝없는 다중 처리. 그들 사이의 통신의 지속적인 자동 생성.

그들의 구현.
다음으로 구성됩니다.
무한 루프가 내장된 각 멀티프로세스. 이들 간의 지속적인 통신 자동 생성. 그들의 구현.

신경 회로 프로그래밍. 초기 단계.
다음과 같은 방식으로 진행하는 것이 바람직합니다.
구성 요소.
입력을위한 환경 변수. 입력 기관의 감각 세포. 개입 뉴런. 출력 기관의 모터 세포. 출력에 대한 환경 변수.

연구자는 처음으로 한 번만 설정할 수 있습니다. 각 세포의 행동.
연구자가 매번 설정하고 변경할 수 있는 목표입니다. 환경 변수만 해당.
각 셀의 현재 파라미터 값은 언제든지 외부에서 검색하여 저장해야 합니다. 이를 실현하는 것이 필요합니다.

(1)
환경 변수. 입력용.
다음과 같은 내용입니다.
배열의 숫자 값.

(2)
입력 셀.
다음과 같이 구성됩니다.
일정한 간격으로 수면. 수면에서 깨어날 때마다 미리 지정된 환경 변수의 새로운 수치 값을 획득합니다. 큐의 형태로 뉴런에 값을 전송합니다. 전송 후 매번 값을 지웁니다.

(3)
뉴런.
다음과 같은 내용입니다.

신경전달물질 집합 섹션. 발화 결정 및 발화 섹션. 발화 결과의 전송 섹션. 신체 시계 타이머.
집계에서.
프로그래밍에서는 다음 두 가지 방법 중 하나를 사용해야 합니다.
--
(3-1)
별도의 프로세스 사용.

별도의 프로세스의 내부 시계에 해당하는 타이머를 사용하여 집계를 위한 기간을 미리 분리해야 합니다.
이 별도 프로세스에서는 수면 처리 및 측정 완료 이벤트 생성 처리를 수행해야 합니다.
분리된 시간 동안 수집된 신경전달물질의 총량은 각 시간대별로 합산되어야 합니다.
대기열의 모든 내용을 꺼내어 합산합니다.
합계가 특정 값보다 크면 발사됩니다.
신경전달물질의 축적은 각 기간마다 지워져야 합니다.
신경전달물질 축적은 매 발사 후 지워야 합니다.
대기열의 판독 완료를 처리하여이를 실현합니다.
큐의 내용은 모든 내용이 제거되면 자동으로 비워지고 초기화되어야 합니다.
(3-2)
슬립 타이머 방식.
시스템은 일정한 간격으로 절전 모드로 전환됩니다.
절전 모드에서 깨어 나면 대기열의 모든 내용이 꺼내져 합산됩니다.
집계 결과가 발사에 필요한 임계 값을 초과하면 발사가 수행됩니다.
큐의 모든 콘텐츠가 추출되면 큐의 콘텐츠는 자동으로 비워지고 초기화됩니다.
--

후속.
발동하여 큐의 형태로 포스트 셀에 번호를 전송합니다. 큐에서 후행 셀의 ID를 지정해야 합니다.
----

(4)
출력 셀.
다음과 같은 내용으로 구성됩니다.
뉴런으로부터 수신할 때마다 새로운 숫자 값을 얻습니다. 매번 미리 지정한 환경 변수에 숫자 값을 새로 씁니다.

(5)
환경 변수. 출력용입니다.
다음과 같은 내용입니다.
배열의 숫자 값입니다.

(2022년 7월 첫 공개.)

신경계에서 학습과 망각. 프로그래밍을 통한 그 실현.

신경계에서의 학습과 망각.
다음과 같습니다.

프리셀이 후방 세포로 전송하는 값의 전체 합계.
때때로 해당 전송 스트림의 증가 또는 감소의 누적.
값이 증가하면. 전송할 값을 늘립니다.
값이 감소하거나 0으로 유지되는 경우. 전송할 값을 줄입니다.
그렇게 한 사전 셀입니다. 뉴런과 출력 셀.

이러한 동작은 다음 사이의 관계와 유사합니다.
이동 거리, 속도 및 가속도 사이의 관계.
유량, 속도 및 유속의 가속도 사이의 관계.

속도는 시간당 이동 거리입니다.
가속도는 시간당 속도입니다.

유속은 시간당 유량입니다.
흐름 가속도는 시간당 흐름 속도입니다.

흐름이 지속적으로 자동 생성되는 유체.
이러한 유체에서.
유량 가속의 효과는 유량과 속도에 자동으로 추가됩니다.
현재 유량에 따라 흐름 폭이 자동으로 확장 및 축소됩니다.
이러한 동작의 자동 계산.

신경 회로의 전 세포 부분에서 이러한 움직임의 재현.
프리셀에서.
단위 시간당 여러 번의 발사에 의해 생성되는 신경 전달 물질의 양입니다.
생성 속도 및 생성 가속도의 계산.

생성 가속도의 값은 매번 생성량에 추가됩니다.

다음으로 구성됩니다.
신경전달물질의 유속을 학습합니다.

단기 기억과 장기 기억. 그것들을 뚜렷한 형태로 재현합니다.

신경 전달 물질 유량 학습. 결과의 지속성.
지속성이 짧을 때. 단기 기억.
지속성이 긴 경우. 장기기억.

신경전달물질 유속. 측정에 사용되는 시간 단위입니다.
길이가 매우 짧은 경우. 단기 기억.
길이가 충분히 긴 경우. 장기기억.
뉴런의 신경전달물질 유속의 학습 부분에 대해 위의 두 가지를 동시에 구현해야 합니다.

신경 전달 물질 흐름.
각 단위 시간에서의 측정.
측정에 사용할 단위 시간 자체의 측정입니다.
이를 달성하는 데 필요한 타이머. 단기 타이머. 장기 타이머.
프로그래밍에 의한 실현.
다음과 같은 내용입니다.
다른 프로세스 사용.
별도의 프로세스에서 내부 시계에 대응하는 타이머를 사용하여 측정 기간을 미리 분리하는 것입니다. 별도의 프로세스에서 수면 처리 및 측정 완료 이벤트 생성 처리.
해당 기간 동안 수집된 신경전달물질의 총량을 각 시간대별로 합산합니다.
합산된 값의 가속도에 따라 신경전달물질의 유속을 학습합니다.
매번 신경전달물질의 유량에 총 값의 가속도 값을 더합니다. 해당 추가된 값을 대기열에 추가하는 방식으로 수행됩니다.
추가된 값을 새로운 신경전달물질 유량 값으로 설정합니다.
이러한 타이머, 집계 및 더하기 프로세스는 단기 기억과 장기 기억 모두에 대해 동시에 수행되어야 합니다.
장기기억의 경우
장시간에 걸친 집계 및 더하기 프로세스. 이러한 과정은 집계 대상의 기간을 조금씩 이동하면서 수행해야 합니다. 짧은 시간에 걸쳐 점진적으로 수행해야 합니다.

각 발사에 대한 신경전달물질 유속의 값입니다. 값 배열의 끝에 새 값을 추가하고 첫 번째 값을 삭제합니다. 매번 배열의 모든 값을 합산합니다.
매번 합산된 값의 가속도를 계산합니다. 매번 신경전달물질 유속 값에 값을 더합니다. 이 작업은 추가된 값을 대기열에 추가하는 방식으로 수행됩니다.

별도의 프로세스를 사용하는 경우. 뉴런 내부의 수면 처리. 이러한 프로세스는 정확한 시간 측정을 방해하기 때문에 완전히 불가능합니다.

신경계에서 학습과 망각.
여기에는 다음이 포함됩니다.

필요한 자극 부족에 대한 반응. 입력에 대한 민감도 향상. 자발적이고 자동적인 실현. 입력에 대한 반응으로 출력의 향상.
필요한 자극의 과잉에 대한 반응. 입력에 대한 민감도 감소. 자발적이고 자동적으로 실현됩니다. 입력에 대한 출력의 감소.

자극에 대한 습관화의 발생. 입력에 대한 출력의 안정화.
자극에 대한 습관화의 발생. 자극에 너무 만족하고 지루함을 느끼는 것. 결과적으로 발사에 의한 출력이 감소합니다. 입력에 대한 출력이 감소합니다.

신경계에서 학습과 망각.
결국 다음과 같은 내용입니다.

뉴런의 훈련과 붕괴.

뉴런의 훈련.
그것은 다음으로 구성됩니다.
발사에 대한 감도 증가. 발사 임계 값을 낮추십시오.
발사 빈도를 높입니다. 타이머 간격을 단축합니다.
신경 전달 물질 전송량 증가. 발사에 의해 전송되는 값의 향상.

신경 감쇠.
여기에는 다음이 포함됩니다.
발사에 대한 민감도 감소. 발사의 임계값을 높입니다.

발사 빈도를 줄입니다. 타이머 간격을 늘립니다.
전송되는 신경 전달 물질의 양을 줄입니다. 발사에 의해 전송되는 값의 감소.

위의 내용을 파이썬 언어로 구현한 샘플 코드입니다.
소스 코드 _1

신경계의 습관화.
다음과 같은 내용입니다.

생물의 생존과 직접적으로 관련된 입력 자극. 자극에 대한 습관화 또는 지루함. 발생할 가능성이 낮습니다.
생물의 생존과 직접적인 관련이 없는 입력 자극. 자극에 대한 습관화 또는 지루함. 발생할 가능성이 높습니다.
실현을 위해서는 다음과 같은 내용이 필요합니다.
특정 입력 자극이 생물의 생존 유지와 직접적으로 관련된 정도. 이를 결정하는 메커니즘. 신경계 내에서 구현.
다음과 같은 내용입니다.
감정. 즐거운 감각. 불편 함. 그것들을 생성하는 메커니즘. 신경계 내에서 구현.
사전에 다음을 실현해야합니다.
가치. 생물의 생존과 직접 관련된 행동을 생성하는 지휘소. 신경계 내에서 구현.
다음과 같은 내용입니다.
생물의 내부 환경 상태를 신경계로 실시간 통보. 이러한 기능을 실현하는 입력 셀.

(2022년 7월 최초 공개)

신경계에서 새로운 신경 회로의 생성. 신경계 자체의 시행착오. 신경계에서의 사고. 프로그래밍을 통한 실현.

신경계에서 새로운 신경 회로의 생성.
다음과 같은 내용입니다.
전방 세포와 후방 세포 사이의 새로운 연결.

뉴런 자체에 의한 자동적이고 자발적인 생성.
이를 달성하기 위해 뉴런 자체에 의한 자동적이고 자발적인 조절.
다음으로 구성됩니다.
신경계의 생각.

그 결과.
신경계에서 아직 열리지 않은 새로운 회로의 생성.
신경계에 새로운 단락 회로가 생성됩니다.
신경 회로의 발화 흐름에서 중요한 지름길.
결과.
신경 회로 발화의 원활한 흐름을 방해하는 회로 병목 현상이 제거됩니다.
신경 회로 발화의 원활한 흐름을 방해하는 회로 병목 현상이 제거됩니다.
신경 회로 발화 흐름의 전반적인 효율성과 효과가 크게 향상됩니다.

그 내용은 다음과 같습니다.
신경 회로의 획기적인 발전.
획기적이고 알려지지 않은 새로운 발견 또는 발명.

기타 고려해야 할 사항.
조절 세포. 조절 회로.
주요 신경 회로와는 별개의 새로운 필수 요소입니다.
그들의 잠재력.

(2022년 7월 최초 발표)

신경계에서 새로운 신경 회로의 자동 생성. 그 과정.

신경 가소성의 또 다른 새로운 측면을 고려해야 합니다.
그것은 다음과 같습니다.
뉴런 간의 새로운 연결. 신경계에서 새로운 신경 회로의 자동 생성.
이전에 존재하지 않았던 뉴런의 새로운 조합. 세대.
그 과정은 다음과 같습니다.

뉴런의 후보 조합. 그 순간에 후보를 자동으로 발견하고 추출합니다.
다음 세 가지 내용을 모두 허용하는 것입니다.
--
뉴런과 뉴런의 새로운 연결. 뉴런 자체에 순환 회로 생성.
이미 연결이 존재하는 뉴런에 대한 새로운 중복 연결.
아직 연결이 없는 뉴런에 대한 새롭고 겹치지 않는 연결.
--

뉴런은 다음 작업을 수행할 수 없습니다.
--
이전에 존재하지 않았던 뉴런의 새로운 조합.
이러한 후보를 순간적으로 자동으로 중복되지 않게 자동으로 발견하고 추출합니다.
--

뉴런의 작용. 다음과 같습니다.
--
행동의 자동성.
행위의 근본적인 무지능 또는 어리석음.
행위의 불확정성, 무엇이든 할 수 있는 성격.
행위의 불완전성.
행위의 비일상적이고 계획되지 않은 특성.
그것들을 받아들이는 것.
그러한 행위의 무제한적인 반복.
--

무작위로, 무작위로.
짝짓기 파트너를 선택할 때 시행착오 또는 무작위성.

새로운 파트너를 찾고 선택하는 행위. 발생 원인. 그 분석.
생존 유지. 생활의 편의성을 향상시키기 위해. 어떤 식 으로든 필요성에 의해 압박을받는 것.

억제해야 할 입력. 억제되어야 하는 입력. 불쾌한 감각을 유발하는 입

력. 생활의 편리함을 감소시키는 입력.
내부 또는 외부 환경에서 지속적인 생존에 대한 위험 신호 또는 경고가 새로 발생하거나 지속적으로 발생하는 경우.
예시. 병적인 감각. 통증 감각. 결핍감. 배고픔의 감각. 갈증 감각. 추위 또는 열의 과도한 감각. 두려움의 감각. 단점, 패배 또는 열등감. 그들의 새로운 발병 또는 지속성.
이러한 적색 신호와 경고를 전달하는 뉴런. 그러한 뉴런으로서의 프리셀. 이러한 전 세포 세포에서 신경 전달 물질의 지속적인 유입.
그러한 경고의 방출. 필요의 생성.
장벽을 돌파합니다. 장애물 제거. 문제 해결.
--
억제되어야 할 출력. 억제해야 할 출력. 불쾌한 결과를 초래하는 출력. 생존 가능성을 감소시키는 출력.
내부 또는 외부 환경에서 생존을 위해 새롭고 증가하는 위험 신호 또는 경고를 생성하는 출력.

방출되어야 하는 입력. 촉진해야 할 입력. 즐거움을 가져다주는 입력. 생활의 편의성을 향상시키는 입력.
내부 또는 외부 환경에서 생존을 위한 청신호 또는 OK 신호가 새로 발생하거나 지속적으로 발생합니다.
예시. 건강한 감각. 쾌감. 성취감. 충만감. 수분 감각. 온실 감각. 안전감. 우위, 승리, 우월감. 그들의 새롭고 지속적인 발생.
이러한 녹색 신호와 OK 신호를 전달하는 뉴런. 그런 뉴런으로서의 프리셀. 이러한 전 세포 세포에서 신경 전달 물질의 지속적인 유입.
이러한 OK 신호의 생성 및 지속. 그것에 대한 필요성의 생성.
촉진제 및 촉진제의 획득, 설치 및 추가. 천국 상태의 영속성. 그 안에서 한계를 깨는 것.
--
입력이 해제됩니다. 촉진해야 할 입력. 즐거운 결과를 가져오는 출력. 생활의 편의성을 향상시키는 출력.
내부 및 외부 환경에서 생존을 위해 새로운 녹색 및 OK 신호를 생성하고 촉진하는 출력.

이러한 결과물을 실현하는 데 가능한 한 효과적일 수 있는 조합을 시행착오를 거치며 정기적으로 지속적으로 생성합니다.
시행착오의 결과를 바탕으로 파트너를 찾는 범위를 순차적으로 좁혀

나간다.

새로운 결합이 새롭게 얻어지는 순간. 다음과 같은 순간입니다.
번뜩이는 영감의 순간.

조합의 시행착오. 과정.
가능한 조합을 무작위 순서로 하나씩 시도합니다. 결과가 좋든 나쁘든 하나하나 확인하고 암기하는 것.
그 시점에 좋은 결과를 만들어낸 유대감. 그 결합을 촉진하기 위해.
그 목적을 위해 다른 촉진 유형의 새로운 뉴런을 별도로 사용합니다.
그 시점에 나쁜 결과를 낳은 결합. 결합을 억제합니다. 이를 위해 억제 유형의 다른 뉴런을 사용합니다.
--
그 중에서 상대적으로 좋은 결과를 낳은 연결을 더 탐색하기 위해.
또는.
실패한 것으로 보이는 결과 중에서 우연히 다음에 바람직한 결합 파트너를 찾기 위해.
--
그 과정에서 우연한 기회에 큰 성공을 거두기 위해.

결합의 성공.
다음과 같은 요소로 구성됩니다.
--
내부 또는 외부 환경에서 생존을 위한 새로운 위험 신호 또는 경고의 발생 또는 지속.
결과적으로 그러한 경고의 발생을 취소합니다.
이러한 적신호 및 경고를 전달하는 뉴런. 그러한 뉴런으로서의 프리셀. 이러한 전 세포 세포에서 신경 전달 물질의 유입이 중단되었습니다.
--
내부 또는 외부 환경에서 생존을 위한 녹색 신호 또는 OK 신호의 신규 또는 지속적인 생성.
결과적으로 이러한 OK 신호의 생성은 생성되어 영구적으로 만들어졌습니다.
이러한 녹색 신호와 OK 신호를 릴레이 형태로 전송하는 뉴런. 그러한 뉴런으로서의 프리셀. 이 전세포 세포에서 신경 전달 물질의 유입은 영구적입니다.
--
결과적으로 새로운 효과적인 연결.

바인딩 실패.
다음으로 구성됩니다.
--
내부 또는 외부 환경에서 생존을 위한 새로운 위험 신호 또는 경고의 발생 또는 지속.
결과적으로 이러한 경고의 발생을 제거하지 못함.
이러한 적신호 및 경고를 전달하는 뉴런. 그러한 뉴런으로서의 프리셀. 이러한 전 세포 세포에서 신경 전달 물질 유입의 지속성.
--
내부 및 외부 환경에서의 생존을 위한 새로운 녹색 신호와 OK 신호의 생성 및 지속성.
이러한 OK 신호의 발생을 생성하고 지속하지 못함.
이러한 녹색 신호와 OK 신호를 릴레이 형태로 전송하는 뉴런. 그러한 뉴런으로서의 프리셀. 이러한 전 세포 세포에서 신경 전달 물질의 유입이 중단되었습니다.
--
결과적으로 새로운 효과적인 연결이 얻어지지 않았습니다.

초기 상태에서의 성공은 나중에 실패로 변형됩니다.
--
처음에는 즐거운 결과를 낳았던 결과가 나중에 불쾌한 감각의 새로운 입력을 생성합니다.
예시. 배뇨는 신체에 기분 좋은 감각을 일으킵니다. 그 부작용. 암모니아 냄새로 인한 불쾌한 감각. 소변의 수분이 옷을 적시고 몸에서 열을 제거하기 때문에 생명체는 감기에 걸립니다.
예. 각성제 복용으로 인한 천상의 엑스터시. 그 부작용이 나중에 가져오는 환각과 같은 고통.
--
처음에는 불쾌한 결과를 낳지만 나중에 즐거운 감각의 새로운 입력을 낳는 출력.
예시. 쓴 약을 힘겹게 삼키는 것. 그 결과 생명체의 몸은 건강해지고 통증이 없어집니다.
--

성공 또는 실패에 대한 습관화.
--
초기 상태에서의 성공은 나중에 사라집니다. 성공의 반복으로 인한 피곤함.
예. 선호하는 이성과의 성행위에서 느끼는 천상의 엑스터시. 반복의 결과. 이성에 대한 점진적인 지루함. 결과. 이성과의 성행위에 대한 즐거움 부족.
--
초기 상태의 실패는 나중에 사라집니다. 반복적 인 실패로부터 면역 획득.
예. 전쟁 영화를 처음 볼 때 느끼는 강한 공포감. 반복의 결과. 전쟁에 대한 면역력 생성. 더 이상 전쟁을 두려워하지 않음.
--

이를 달성하는 데 필요한 초기 신경 경로.
시나리오 작성은 이를 설계하는 핵심입니다. 그 방법은 다음 사례와 유사합니다. 설계 단계에서 PC 소프트웨어에 대한 기능 요구 사항 식별.

시나리오 예시: 1.
한 생물이 내부에서 강한 배고픔을 느끼며 공격을 받습니다. 그는 현장 1의 땅을 파보지만 먹이를 찾지 못합니다. 2번 지점에서 땅을 팠지만 먹이를 찾지 못했습니다. 3지점에서 땅을 파고 음식을 발견하여 먹었습니다. 그 결과 그의 배고픔은 억제되었습니다.
신경 회로의 해당 예시입니다.
입력 셀 1, 내부 환경의 배고픔 값 입력.
출력 셀 1, 사이트 1에서 음식을 파는 출력.
출력 셀 2, 2번 위치에서 식량을 찾기 위해 땅을 파는 출력.
출력 셀 3, 현장 3에서 땅을 파고 식사를 얻으려는 출력, 출력.
중간 셀 1, 처음에는 입력 셀 1의 입력만 받습니다. 처음에는 어떤 출력 셀과도 연결되지 않습니다.
중간 셀 1은 입력 셀 1과 출력 셀 1을 새롭게 연결합니다. 결과는 다음과 같습니다. 출력 셀 1에서 출력을 얻습니다. 결과. 실패.
중간 셀 1이 입력 셀 1과 출력 셀 2를 새로 연결합니다. 결과. 출력 셀 2에서 출력을 얻습니다. 결과. 실패.
중간 셀 1이 입력 셀 1과 출력 셀 3을 새로 연결합니다. 결과. 출력 셀 3에서 출력을 얻습니다. 결과. 성공. 내부 환경의 굶주림 상태가 값으로 새롭게 무효화됩니다. 결과. 입력 셀 1의 굶주림 입력을 더 이상 사용할 수 없습니다.

시나리오 예시: 2번.
생명체가 야외에서 강한 추위 주문에 공격을 받았습니다. 생명체는 위치 1로 이동했지만 여전히 추위에 떨고 있습니다. 위치 2로 이동했지만 여전히 추위에 떨고 있습니다. 그는 더 따뜻한 3번 지점으로 이동했습니다. 그 결과 추위가 가라앉았습니다.
신경 회로의 해당 예시입니다.
입력 셀 1: 외부 환경으로부터의 추위를 느끼는 값 입력.
출력 셀 1, 위치 1로 이동하는 출력.
출력 셀 2, 위치 2로 이동하는 출력.
출력 셀 3, 위치 3으로 이동하는 출력.
중간 셀 1, 처음에는 입력 셀 1의 입력만 받습니다. 처음에는 어떤 출력 셀에도 연결되지 않습니다.
중간 셀 1은 입력 셀 1과 출력 셀 1을 새롭게 연결합니다. 결과는 다음과 같습니다. 출력 셀 1에서 출력을 얻습니다. 결과. 실패.
중간 셀 1이 입력 셀 1과 출력 셀 2를 새로 연결합니다. 결과. 출력 셀 2에서 출력을 얻습니다. 결과. 실패.
중간 셀 1이 입력 셀 1과 출력 셀 3을 새로 연결합니다. 결과. 출력 셀 3에서 출력을 얻습니다. 결과. 성공. 외부 환경의 추위가 새롭게 값으로 무효화되었습니다. 결과. 입력 셀 1에서 추위 감각의 입력이 중단되었습니다.

위의 두 시나리오. 표면적인 내용은 매우 다릅니다. 그 실현에 필요한 신경 회로. 그 내용은 거의 비슷합니다.

위 내용을 파이썬 언어로 구현한 샘플 코드입니다.
소스 코드 _2

시나리오 예시 3번.
생물의 고전적 조건화.

한 생물이 있었습니다.
그 생명체는 물 부족으로 목이 마르고 있었습니다.
다음 순간. 물이 나오는 동시에 푸른 빛이 나타났습니다.
생명체는 입을 벌리고 오랫동안 기다려온 물을 마셨습니다. 동시에 생명체는 눈에서 푸른 빛을 보았습니다.
생명체는 물과 청색광 방출 사이의 상관관계를 학습했습니다.
결과는.
다음 순간, 푸른 빛이 홀로 빛났습니다.

생명체는 물이 나올 것을 예상하고 동시에 입을 벌렸습니다.

신경 회로의 해당 예시.
입력 셀 1: 내부 환경으로부터의 가뭄 감지 값 입력.
입력 셀 2, 외부 환경으로부터의 물 섭취량 값 입력.
입력 셀 3: 외부 환경으로부터의 물 방출 감각에 대한 값 입력.
입력 셀 4, 외부 환경으로부터의 청색광 방출 감지 값 입력.
출력 셀 1, 입을 벌리고 물을 섭취하려고 시도하는 출력. 외부 환경에 입력 셀 2의 활성화를 각인합니다. 외부 환경의 값을 입력 셀 2를 활성화하는 새로운 값으로 변경합니다.
출력 셀 2는 생리적 과정 1을 작동시키는 출력입니다.
중간 셀 1, 처음에는 입력 셀 1의 입력만 받습니다. 처음에는 어떤 출력 셀에도 연결되지 않습니다.
중간 셀 2, 처음에는 입력 셀 2에서 입력을 받습니다. 결과. 출력 셀 2를 활성화합니다.
중간 셀 3은 처음에는 입력 셀 3에서만 입력을 받습니다. 처음에는 어떤 출력 셀에도 연결되지 않습니다.
중간 셀 4는 처음에는 입력 셀 4에서만 입력을 받습니다. 처음에는 어떤 출력 셀에도 연결되지 않은 중간 셀 4.
신경계 외부의 내부 장치 프로세스를 나타냅니다.
생리적 과정 1. 외부 환경으로부터 수분을 공급받아 내부 환경의 갈증감을 감소시킵니다. 결과. 입력 셀 1의 입력을 비활성화합니다.

고전적 조건화의 단계. 1단계.
중간 셀 3은 입력 셀 3과 출력 셀 1을 연결합니다.
결과. 다음 상황이 새로 생성됩니다.
입력 셀 3의 활성화. 결과. 중간 셀 3의 활성화. 결과 중간 셀 3이 출력 셀 1을 활성화합니다. 결과. 출력 셀 1의 출력을 얻습니다. 결과. 마침내 가뭄의 느낌을 없애는 데 성공했습니다.

고전적인 컨디셔닝 단계. 2단계.
입력 셀 3과 입력 셀 4를 동시에 활성화합니다.
결과. 중간 세포 3과 4가 서로 새롭게 연결됩니다.
결과. 중간 셀 4가 입력 셀 4와 출력 셀 1을 새로 연결합니다. 결과. 입력 셀 4를 활성화하여 출력 셀 1의 출력을 새로 얻습니다. 결과. 마침내 가뭄의 느낌을 없애는 데 성공했습니다.

또는.
입력 셀 4의 활성화.
결과. 중간 셀 4가 입력 셀 4와 출력 셀 1을 새롭게 연결합니다. 결과.

입력 셀 4의 활성화로 인해 출력 셀 1에 의한 새로운 출력이 얻어집니다. 결과. 마침내 가뭄의 느낌을 없애는 데 성공했습니다.
그것만 단독으로 발생합니다.

고전적인 컨디셔닝 단계. 3 단계.
입력 셀 4의 활성화. 결과. 중간 세포 4의 활성화. 결과. 중간 셀 4가 출력 셀 1을 활성화합니다. 결과. 출력 셀 1의 출력을 얻습니다. 결과. 마침내 가뭄의 느낌을 없애는 데 성공했습니다.

생물의 연산자 조건화.
다음과 같습니다.
고전적 조건화에서.
환경으로부터의 입력에 대한 반응으로 단순히 출력을 기다릴 수 없음.
환경 입력에 대한 반응으로 단순히 출력을 억제 할 수 없음.
환경 입력에 대한 출력은 단순히 시간순, 복수형, 상호 교환 가능, 순차적으로 이루어집니다.
환경의 입력에 반응하는 출력은 단순히 더 복잡해졌습니다.

생물의 연산 조건화.
결국 환경의 입력에 반응하는 자동적이고 학습된 출력입니다.
결국 고전적 조건화와 동일합니다.

생물의 고전적 조건화.
그 발달 형태.
그것은 다음과 같습니다.

생명체 간의 정보 전달.
생물들 사이에서 문화적 자손의 전달.
시나리오 4번의 예.

생물 1은 물 부족으로 목이 마릅니다.
다음 순간. 물이 나오는 동시에 푸른 빛이 나타났습니다.
생물 1은 입을 벌리고 오랫동안 기다려온 물을 마셨습니다. 동시에 생물 1의 눈에는 푸른 빛이 보였습니다.
생물 1은 물과 푸른 빛의 방출 사이의 상관관계를 알게 되었습니다.

그 후.
생명체 2는 생명체 1과 동시에 그곳에 있었습니다. 그들은 같은 편에 있었습니다.
생물 2는 생물 1과 미리 의사소통을 할 수 있었습니다. 생물 2는 생물 1의 신호를 감지할 수 있었습니다.
생물 2는 물이 부족해서 목이 마르고 있었습니다.
다음 순간. 그 자리에 파란색 불빛이 나타났습니다.
생물 1은 즉시 생물 2에게 신호를 보냈습니다. 생물 2는 신호를 감지했습니다.
생물 2는 입을 벌렸습니다.
다음 순간. 그 자리에서 물이 나왔어요.
생물 2는 오랫동안 기다려온 물을 마셨어요. 동시에 생명체 2는 눈에서 푸른 빛을 보았습니다.
생명체 2는 물과 청색광 방출 사이의 상관관계를 학습했습니다.

해당 신경 회로의 예시입니다.
입력 셀 1: 내부 환경으로부터의 가뭄 감각의 입력값.
입력 셀 2, 외부 환경으로부터의 물 섭취량 입력값.
입력 셀 3, 외부 환경으로부터 물 방출 감각에 대한 입력 값입니다.
입력 셀 4, 외부 환경으로부터의 청색광 방출량 입력.
입력 셀 5, 외부 환경으로부터의 통신 수신 값 입력.
출력 셀 1, 입을 벌리고 물 섭취를 시도하는 출력. 외부 환경에 입력 셀 2의 활성화를 각인합니다. 외부 환경의 값을 입력 셀 2를 활성화하는 새로운 값으로 변경합니다.
출력 셀 2: 생리적 과정 1을 작동시키는 출력입니다.
출력 셀 3은 외부 환경으로 통신을 전송한 값을 출력하는 출력입니다.
중간 셀 1, 처음에는 입력 셀 1의 입력만 받습니다. 처음에는 어떤 출력 셀에도 연결되지 않습니다.
중간 셀 2, 처음에는 입력 셀 2에서 입력을 받습니다. 결과. 출력 셀 2를 활성화합니다.
중간 셀 3은 처음에는 입력 셀 3에서만 입력을 받습니다. 처음에는 어떤 출력 셀에도 연결되지 않습니다.
중간 셀 4는 처음에는 입력 셀 4에서만 입력을 받습니다. 중간 셀 4는 처음에는 어떤 출력 셀에도 연결되지 않습니다.
중간 셀 그룹 5는 처음에 입력 셀 5에서 입력을 획득, 분석 및 해석합니다. 중간 셀 그룹 6은 처음에 중간 셀 그룹 6에 연결됩니다.
중간 셀 그룹 6은 처음에 출력 셀 3에 대한 출력을 계산합니다. 결과. 출력 셀 3을 활성화합니다.

신경계 외부의 내부 장치 프로세스를 나타냅니다.
생리적 과정 1. 외부 환경으로부터 수분을 공급받고 내부 환경의 갈증 감각을 감소시킵니다. 결과. 입력 셀 1의 입력을 비활성화합니다.

중간 세포 그룹 5. 그들의 상세한 구성.
중간 세포 그룹 6. 그들의 상세한 구성.
그 내용을 실현할 때 사전 사례 분리에 의한 자세한 분류가 필요합니다.
그 내용은 궁극적으로 다음 항목의 내용에 따라 달라집니다.

생물학적 사회.
그 실현이 새롭게 가능합니다.
그것은 다음과 같은 상황의 발생으로 인해 발생합니다.
한 생물이 다른 생물과 친구가됩니다.
한 생물이 다른 생물에게 적대적이됩니다.
이러한 것들의 실현이 새롭게 가능해집니다.
다음 상황의 발생으로 인해 발생합니다.
--
생물이 주변 물체에 정보를 전달합니다.
생명체가 주변 물체와 통신합니다.
생명체와 주변 물체와의 통신.
주변 물체. 무생물. 다른 생명체.
그들의 실현은 새로운 방식으로 가능해집니다.
그것은 다음과 같은 상황의 발생으로 인해 발생합니다.
생물의 신경계는 의사 소통 능력을 갖추고 있습니다.
생물의 신경계에는 입력 세포, 출력 세포 및 통신 전용 중간 세포가있을 수 있습니다.
다음 상황이 발생하면 자동으로 생성됩니다.
신경 회로에서 잉여 세포 생성.
다음과 같은 상황이 발생하면 자동으로 생성됩니다.
생명체의 신경계에서 세포 수가 증가합니다.
--

--
생물의 신경계가 주변 물체가 무생물인지 생물인지 미리 구분할 수 없는 경우.
주변 물체를 무생물 또는 생물로 식별합니다.
생물의 신경계는 일련의 유전적 또는 문화적 적응을 통해서만 이러한

구분을 할 수 있습니다.
신경 회로가 고정 회로인 경우. 이러한 식별은 반복적인 유전적 돌연변이에 의해 이루어집니다.
신경 회로가 가소성 회로인 경우. 반복적인 문화적 학습에 의해 식별이 이루어집니다. 예시. 교사에 의한 학생 교육. 부모가 자녀를 교육하는 것.

-

식별은 생물의 신경계에 그다지 중요하지 않습니다.
식별은 생물의 신경계에 대한 삶이나 죽음과 직접적인 관련이 없습니다.
식별은 생물의 신경계에 중요하지 않습니다.
내용에서 중요한 예외가 있습니다.
생물이 외부 환경의 생존 가능성을 판단할 때. 생물이 외부 환경이 생존 가능한지 여부를 판단할 때.
생물이 유기농 식품 공급원을 확보할 때.
식별은 생물의 신경계에 매우 중요합니다.
식별은 생명체의 신경계의 생사 여부와 직결됩니다.

--

--

생물의 신경계는 주변 물체가 위협적인지 안전한지 미리 식별할 수 없습니다.
생명체의 신경계는 주변 물체가 아군인지 적군인지 미리 알 수 없습니다.
신경계는 주변 물체가 위협적인지 안전한지 미리 구분할 수 없습니다.
생물의 신경계는 주변의 물체가 친구인지 적인지 미리 구분할 수 없습니다.
생물의 신경계는 일련의 유전적 또는 문화적 적응을 통해서만 이러한 구별을 할 수 있습니다.
신경 회로가 고정 회로인 경우. 이러한 식별은 반복적인 유전적 돌연변이에 의해 이루어집니다.
신경 회로가 가소성 회로인 경우. 반복적인 문화적 학습에 의해 식별이 이루어집니다. 예시. 교사에 의한 학생 교육. 부모가 자녀를 교육하는 것.

-

식별은 생물의 신경계에 본질적으로 중요합니다.
식별은 생명체의 신경계의 삶과 죽음과 직접적으로 관련이 있습니다.

--

생물을 자신과 친구 또는 적으로 식별합니다.

생물이 자신의 위협과 자신의 안전을 식별하는 것.
이것의 실현은 새로운 가능성입니다.
다음과 같은 상황이 발생하면 발생합니다.
-
살아있는 것에서.
주변의 물체. 무생물. 다른 생명체.
물체가 자신을 보호하거나 공격하는지 여부. 그들의 신원.
물체가 자신의 생존을 촉진하거나 방해합니까? 그들의 정체성.
그 실현은 새롭고 가능합니다.
다음과 같은 상황의 발생으로 인해 발생합니다.
-
살아있는 것에서.
주변 물체. 무생물. 다른 살아있는 존재.
물체가 자신의 자원을 늘리거나 줄이는지 여부. 그들의 식별.
물체가 자신의 존재를 영속 시키거나 소멸시키는지 여부. 그들의 정체성.
그 대상이 그를 안전하다고 느끼거나 불안하게 만드는지 여부. 그들의 동일시.
그 실현이 새롭고 가능하다는 것.
다음과 같은 상황이 발생하면 자동으로 발생합니다.
생물의 자원을 축적 할 수있는 능력의 새로운 소유. 그것의 발생.
신경 회로에서 자원의 소유를 관리하는 기능의 새로운 소유. 그것의 출현.
신경 회로에서 자원의 회계 관리 기능의 새로운 소유물. 그것의 발생.
다음 조건이 발생하면 자동으로 발생합니다.
생물의 신경계에서 신체의 물과 영양소 측정 회로의 새로운 소유.
생물의 신경계에서 신체의 물과 영양소의 기억 회로를 새롭게 소유합니다.
생물의 신경계에서 외부 소유물의 측정 회로를 새로 소유했습니다.
생명체의 신경계에서 신체 외부의 재산에 대한 기억 회로를 새로 소유했습니다.

--

--
생명체 내부.
주변 물체. 무생물. 다른 생명체.
물체가 스스로를 압도하거나 스스로를 압도하는지 여부. 그들의 정체성.
대상이 자신에게 종속되어 있는지 또는 자신을 지배하는지 여부. 그

들의 동일성.
대상이 자신에게 지는지 또는 자신을 이기는지 여부. 그들의 동일시.
대상이 자신보다 작은지 또는 자신보다 큰지 여부. 그들의 신분. 예시. 기득권의 소유.
대상이 자신보다 약하거나 자신보다 강한지 여부. 그들의 신분.
대상이 자신보다 작거나 큰지 여부. 신분.
대상이 자신보다 무능한지 또는 자신보다 유능한지 여부. 그들의 정체성.
대상이 자신보다 열등한지 또는 자신보다 우월한지 여부. 그들의 신분.
대상이 자신보다 종속적인지 또는 자신보다 우월한지 여부. 그들의 신분.
대상이 자신보다 덜 유리한지 또는 자신보다 유리한지 여부. 그들의 신분.
그 자신이 대상에 대한 삶과 죽음의 힘을 가지고 있는지 여부. 또는.
대상이 자신에 대한 생사여탈권을 가지고 있는가? 그들의 신분.
대상이 전자 인 경우. 대상은 자신에게 종속되어 있습니다.
대상이 후자인 경우. 대상은 자신보다 상급자입니다.

생명체에서.
--
주변 물체.
그것은 자신을 위해 다음과 같이 분류됩니다.
무생물. 다른 생물.
상급자. 부하.
--
대상에 대한 자신의 보호 또는 무시. 그 판단.
대상에 대한 자신의 보호가 최우선인지, 아니면 가장 낮은 우선 순위인지. 그러한 판단.
자신이 대상에 대해 종속적인지, 독립적인지, 지배적인지 여부. 그러한 판단.
그 자신이 대상과 융합되거나 분리 될 것인지 여부. 판단.
자신이 대상을 달래거나 공격할 것인지 여부. 그의 판단.
그 자신이 대상과 조화를 이룰지 아니면 조화를 이루지 않을지 여부. 그의 판단.
그 자신이 대상에 의존하는지 또는 독립적인지 여부. 판단력.
그 자신이 대상에 경의를 표할 것인지 아니면 그것을 이용할 것인지 여부. 그 판단.
그 자신이 대상에 순종하거나 남용할 것인지 여부. 그 판단.

후자의 경우.
그 결과 그 자신이 대상에 반발할 것인지 아닌지 여부. 그러한 판단.
그 자신이 결과적으로 그 대상에 의해 압도되는지 여부. 그러한 판단.

그 결과로서 그 자신의 결과물.
다음 두 가지 방법이 있습니다.
--
위의 판단이 스스로 자명한 경우.
또는.
자신의 자기 보존이 중요하고 가장 중요 할 때.
액체 출력. 액체적 사고. 액체 반응.
예시. 난자. 여성.
주변 물체에.
출력하려면 객체의 출력 결과에 따라 자율적 인 방식으로 자신의 가치를 변경합니다.
객체와의 계층 적 관계에 따라 자율적 인 방식으로 자신의 가치를 출력하여 자율적 인 방식으로 변경합니다.
-
주변의 상사에게.
자신의 상사에게 일방적으로 휩싸입니다.
그 자신은 상사에게 일방적으로 병합됩니다.
그 자신이 상사의 노예입니다.
그는 자신이 상사의 출력 결과를 완전히 긍정합니다.
그는 자신이 상사의 결과물을 완전히 삼킨다.
그는 상사의 산출 결과에 대해 완전히 아첨하고 동정하며 분별력을 발휘합니다.
자신의 결과물을 상사의 결과물로 완전히 덮어씁니다.
예시.
상사의 출력이 거짓인 경우. 자신의 출력은 항상 False입니다.
상급자의 출력이 True인 경우. 그 자신은 언제든지 참을 출력합니다.
-
주변 부하의 경우.
그 자신이 일방적으로 부하를 삼킨다.
그 자신이 일방적으로 부하를 병합합니다.
부하 직원에 대한 자신의 폭압적 인 규칙.

그는 자신이 부하의 출력 결과를 완전히 부인합니다.
부하 직원의 출력 결과를 완전히 제거합니다.
또는.
그는 자신이 좋아하는 값으로 부하 직원의 출력 결과를 완전히 재정

의합니다.

예시.
부하의 출력이 True인 경우. 그는 자신이 거짓을 출력합니다.
부하의 출력이 거짓인 경우. 자신이 참을 출력합니다.
또는.
부하 직원의 출력 결과와 상관없이 자신이 좋아하는 값을 폭압적이고 강압적으로 출력합니다.
--
위의 결정이 자신에게 분명하지 않은 경우.
또는.
자신의 자기 보존이 무시되고 뒷면 버너에 놓일 때.
기체 출력. 기체 생각. 기체 반응.
예. 정자. 남성.
주변 대상에 대해 처음부터 끝까지 자유롭고 분리되어 독립적으로 행동합니다.
그 물체의 출력 결과에 관계없이 자신이 좋아하는 가치를 가능한 한 자율적으로 출력합니다.
그 대상이 자신보다 높은 위치에 있더라도 자신이 좋아하는 가치를 가능한 한 자율적으로 출력한다.
--

위의 고려 사항을 기반으로 합니다.
중간 셀 그룹 5. 입력 셀 5의 입력을 획득, 분석 및 해석합니다. 그들의 최소 구성.
중간 셀 그룹 6은 출력 셀 3에 대한 출력을 계산합니다. 최소 구성.
이들은 모두 개별적으로 다음 입력이 필요합니다.
--
주변 물체에 대한 수직 관계.
다른 생명체와의 상대적 위계 관계.
가치를 추정하기 위한 숫자 값. 해당 값에 대한 입력입니다.
예시.
입력 값이 양수인 경우. 주변의 물체나 생물이 자신보다 높은 사람입니다.
입력 값이 음수인 경우. 주변의 물체나 생물이 자신보다 낮습니다.

외부 환경의 입력입니다.
해당 입력을 얻기 위한 입력 셀입니다.
입력 셀 6.

--
주변 물체와의 친구 또는 적 관계.
다른 생명체와의 친구 또는 적 관계.
그 가치를 추정하기 위한 숫자 값입니다. 해당 값의 입력입니다.
예시.
입력 값이 양수인 경우. 주변 물체나 생물이 아군입니다.
입력값이 음수인 경우. 주변 물체나 생물이 그에게 적입니다.

외부 환경의 입력입니다.
해당 입력을 얻기 위한 입력 셀입니다.
입력 셀 7.
--
자신의 자기 보존 정도. 그 값입니다.
예시.
입력 값이 높으면. 그 자신이 여성 지배적인 경우. 그 자신의 자기 보존이 중요합니다. 액체 출력을 제공합니다.
입력 값이 작은 경우. 그 자신이 남성 지배적 인 경우. 자신의 자기 보존을 경시합니다. 기체 출력을 수행합니다.

내부 환경으로부터의 입력.
해당 입력을 얻기 위한 입력 셀입니다.
입력 셀 8.
--

중간 셀 그룹 5. 중간 셀 그룹 6.
출력 셀 3에 대한 출력 값입니다.
출력 셀 3의 값으로, 다음 세 입력 값을 모두 곱하고 조정하여 얻은 값입니다.
--
입력 셀 5의 입력 값.
입력 셀 6의 입력 값.
입력 셀 7의 입력 값.
입력 셀 8의 입력 값.
--

예제.
입력 셀 5의 입력값이 True인 경우.
입력 셀 6의 입력값이 1인 경우 주변 물체 또는 생명체가 자신보다 우월합니다.
입력 셀 7의 입력이 1인 경우 주변 물체 또는 생명체는 자신보다 아군

입니다.
입력 셀 8의 입력이 0인 경우. 기체 출력.
출력 셀 3에 출력되는 값은 참 또는 거짓 중 원하는 값이면 됩니다.

예시.
입력 셀 5의 입력이 참인 경우.
입력 셀 6의 입력은 1입니다. 주변 물체 또는 생물이 자신보다 높습니다.
입력 셀 7의 입력이 1인 경우 주변 물체 또는 생물이 자신의 아군입니다.
입력 셀 8의 입력이 1인 경우. 출력은 액체 출력입니다.
출력 셀 3의 출력 값은 True입니다.

예제.
입력 셀 5의 입력이 True인 경우.
입력 셀 6의 입력이 -1인 경우. 주변의 물체나 생명체는 자신보다 종속적입니다.
입력 셀 7의 입력이 1인 경우. 주변 물체 또는 생명체는 자신의 아군입니다.
입력 셀 8의 입력이 1인 경우. 그는 액체 출력을 생산해야 합니다.
출력 셀 3으로 출력되는 값은 참 또는 거짓 중 원하는 값이면 됩니다.

예시 시나리오. 4.
내용 수정.

살아있는 것 2에서.
전제 조건.
예. 예.
생물 1이 생물 2보다 우월한 경우.
생명체 1이 생명체 2의 동맹인 경우.
생명체 2가 여성 우세인 경우.

시나리오의 요점. 시나리오를 다시 설명합니다.

생물 2는 물 부족으로 목이 마릅니다.
다음 순간. 그 자리에 파란색 불빛이 나타났습니다.
생명체 1은 즉시 생명체 2에게 신호를 보냈습니다. 생명체 2는 신호를 감지했습니다.

생물 2는 그 신호를 따라 즉시 입을 벌렸습니다.
다음 순간. 그 자리에서 물이 나왔어요.
생물 2는 입을 벌린 채 오랫동안 기다리던 물을 마셨어요. 동시에 생명체 2의 눈에서 푸른 빛이 보였습니다.

입력 셀 1, 내부 환경에서 느끼는 가뭄의 값을 입력합니다.
입력 셀 2, 외부 환경으로부터의 물 섭취량 값 입력.
입력 셀 3, 외부 환경으로부터 물을 빼는 느낌에 대한 값 입력.
입력 셀 4, 외부 환경으로부터의 청색광 방출량 입력.
입력 셀 5, 외부 환경으로부터 들어오는 통신에 대한 값 입력.
입력 셀 6, 외부 환경으로부터 주변 물체와의 수직 관계에 대한 값 입력.
입력 셀 7, 외부 환경으로부터 주변 오브젝트와 자신의 친구/적 관계에 대한 값 입력.
입력 셀 8, 자신의 성별에 대한 외부 환경으로부터 입력된 값입니다.

위의 내용을 기반으로 한 신경 회로의 전반적인 동작입니다.

고전적 조건화의 단계. 첫 번째 단계. 사전 학습.
중간 셀 3은 입력 셀 3과 출력 셀 1 사이에 새로운 연결을 만듭니다.
결과. 다음 상황이 새롭게 발생합니다.
입력 셀 3의 활성화. 결과. 중간 셀 3의 활성화. 결과적으로 중간 셀 3이 출력 셀 1을 활성화합니다. 결과. 출력 셀 1의 출력을 얻습니다. 결과. 마침내 가뭄의 느낌을 없애는 데 성공했습니다.

고전적인 컨디셔닝 단계. 2단계. 다른 생명체로부터 참조 정보를 수신하고 활용합니다.

입력 셀 5의 활성화.
입력 셀 6, 7, 8의 지속적인 활성화와 함께.
결과.
출력 셀 5에서 출력 얻기.
결과.
출력 셀 1에서 출력 얻기.

입력 셀 3과 입력 셀 4를 동시에 활성화합니다.
결과. 중간 셀 3과 4가 서로 새로 연결되었습니다.
결과. 중간 셀 4가 입력 셀 4와 출력 셀 1을 연결합니다. 결과. 입력 셀 4의 활성화로 출력 셀 1의 출력이 가능해졌습니다.

또는.
입력 셀 4를 활성화합니다.
결과. 중간 셀 4가 입력 셀 4와 출력 셀 1을 새롭게 연결합니다. 결과. 입력 셀 4의 활성화는 출력 셀 1에 의해 새로운 출력을 가능하게 합니다.
그것만 단독으로 발생합니다.

그 결과. 입력 셀 2와 입력 셀 1이 연속적으로 활성화됩니다.
그 결과. 가뭄의 느낌을 제거하는 데 궁극적으로 성공했습니다.

고전적 조건화의 단계. 3단계.
입력 셀 4의 활성화. 결과. 중간 세포 4의 활성화. 결과. 중간 셀 4가 출력 셀 1을 활성화합니다. 결과. 출력 셀 1의 출력을 얻습니다.
결과. 입력 셀 2와 입력 셀 1이 연속적으로 활성화됩니다.
결과. 마침내 가뭄의 느낌을 없애는 데 성공했습니다.

위의 실현에서. 필요한 추가 조치.

생명체 1에서 생명체 2로 행동 전달.
생명체 1에서 생명체 2로 정보 전송.
신경 회로에서이를 실현하는 데 필요한 전제 조건.
다음과 같습니다.

생명체 1의 자율성이 고려되는 경우.
생물 1에서 생물 2의 존재에 대한 자발적인 인식의 자발적인 생성.
생물 1에서 생물 2의 존재에 대한 관심의 자발적인 출현.
생명체 1에서 생명체 2에 행동을 전달하려는 의도의 자발적인 생성.
생물 1이 생물 2에게 정보를 전달하려는 의지의 자발적인 생성.
신경 회로에서 그들의 실현의 필요성.

생물 1의 자율성이 고려되지 않은 경우.
생물 1에 대한 생물 2의 일방적인 관찰, 기웃거림 또는 도청. 생명체 2의 자발적인 발생.
신경 회로에서 실현의 필요성.

(2022년 7월에 처음 발표되었습니다.)

생물의 자원 획득과 장애물 제거. 신경 회로 프로그래밍을 통한 그들의 실현.

살아있는 것.
자신의 생존에 대한 위협과 장애물. 그 자체로 제거. 그 행동의 구현.
이를 위해 필요한 유능한 기반.
특별한 실체로서의 위협이나 장애물에 대한 자신의 인식. 능력의 구현.
이를위한 구체적인 절차. 다음과 같은 내용으로 구성됩니다.

--
초기 구현 세부 사항. No.1.
살아있는 것.
자신을 위해 자원을 확보해야 할 새로운 필요성. 상황 발생의 구현.
필요한 자원은 그 장소에서 어려움없이 얻을 수 있습니다. 그는 자신이 미리 경험을 배우고 기억합니다. 그렇게 할 수있는 능력. 그 구현은 전제 조건으로 필요합니다.
필요한 자원을 얻기위한 구체적인 절차. 그는 그 자신이 그 내용을 미리 배우고 기억합니다. 그 능력. 전제 조건으로 구현이 필요하다는 것.
필요한 자원이 더 이상 해당 위치에서 사용할 수 없습니다. 그 자신은 그러한 상황의 발생을 감지 할 수 있어야합니다. 기능의 구현.
그 자신은 장애물의 존재에 대한 새로운 인식을 가지고 있습니다. 이 능력의 구현. 자원이 손실 된 것이 아니라 장애물로 인해 더 이상 사용할 수 없습니다. 이 사실에 대한 자신의 감지. 이 능력의 구현.
그는 자신이 장애물을 제거하려고합니다. 능력의 구현.
특정 시간 제한 후. 자신의 자원은 그대로 고갈됩니다. 그 시점에서 그는 장애물을 제거하는 데 성공했거나 실패했습니다. 결과는. 그 자신의 지속적인 생존 또는 죽음. 그러한 상황의 발생을 구현합니다.
--

--

초기 구현 세부 사항. 2번
살아있는 것.
자신을 위해 자원을 얻어야 할 새로운 필요성. 이 상황의 발생의 구현.
필요한 자원을 어려움없이 얻을 수있는 장소.
그 자신의 발견은 스스로 그것을 발견했습니다. 이 능력의 구현.
그 자신은 미리 정보를 알지 못합니다. 그는 필요한 자원의 행방을 찾아 방황합니다. 능력의 구현.
필요한 자원을 얻기위한 구체적인 절차. 그는 그 자신이 그 내용을 미리 배우고 기억합니다. 구현은 전제 조건이며 필수입니다.
해당 위치에서 필요한 리소스를 사용할 수 없습니다. 그는 자신이 상황의 발생을 새롭게 감지해야합니다. 능력의 구현.
장애물의 존재에 대한 그 자신의 새로운 인식. 능력의 구현. 리소스가 누락 된 것이 아니라 다른 사람에 의해 방해를 받아 사용할 수 없습니다. 이 사실에 대한 자신의 감지. 이 능력의 구현.
그는 자신이 장애물을 제거하려고합니다. 능력의 구현.
그는 그 장소에서 장애물 제거를 포기하고 다른 장소로 이전하려는 새로운 시도를합니다. 그렇게 할 수있는 의사 결정 능력의 구현. 이 목적을 위해 재배치를 시작할 수있는 능력의 구현.
특정 시간 제한 후. 자신의 자원은 그대로 소진 될 것입니다. 그 시점에서 그는 장애물을 제거하는 데 성공했거나 실패했어야 합니다. 그 시점에서 그는 자원을 획득하는 데 성공했거나 실패했습니다. 결과는. 그의 지속적인 생존 또는 죽음. 그러한 상황의 발생을 구현합니다.
--

--
초기 구현 세부 사항. No.3.
살아있는 것의 경우.
위협이나 장애물이 무기물인 경우.
위협이나 장애물이 다른 생물인 경우.
다른 생물이 자신의 존재를 제거하려는 다른 생물의 시도에 상호 저항합니다.
다른 생물이 자원을 차지하려는 다른 생물의 시도에 상호 저항합니다.

여러 생명체.
그들 사이의 자원 경쟁. 그러한 상황의 구현.
그들 사이의 능력의 차이. 그들이 소유 한 자원의 양의 차이. 그러한 상황의 발생의 구현.

그들 사이의 승리 또는 패배의 발생.
유능한 사람에 의한 무능력자의 패배. 그러한 상황의 재현.
이것이 실현 될 기초.
그들이 생활의 용이성을 위해 경쟁하기 위해 사용하는 자원 에너지.
그들의 양의 예비 추정치. 그들의 구현.
자신의 개인 환경에서의 축적, 소비 및 손실. 그들의 재생산. 그들의 구현.

그들의 결과.
그들 사이의 계층 적 관계의 출현. 그들의 고정. 그것의 유동성. 그러한 상황의 발생의 구현.

계층 적 관계.
그것은 다음을 기반으로합니다.
-
능력.
기득권의 축적.
그들의 소유권의 양.
-

능력. 그것은 성능의 질입니다.
그것은 다음과 같습니다.
-
높은 출력 값.
높은 출력 주파수.
내부 회로의 높은 작동 효율.
높은 학습 가능성.
가능한 응답 범위가 넓습니다.
-

기득권 축적.
다음을 포함합니다.
-
자원의 소유권. 자원의 질, 양, 풍부함.
예시. 물. 영양소. 정보. 다른 생명체.

자원 획득을 위한 시설 보유. 품질, 수량, 풍부함.
예시. 자원을 저장하는 개인 공간.

자신이 축적하는 자원과 장비의 방어력. 용량의 높이.

다른 생명체가 축적하는 자원과 시설을 점령하는 능력. 수용 능력의 높이입니다.
--

--

생명체.
그 자체로 위협이나 장애물은 무기물이든 다른 생물이든 초기 상태에서 동일합니다.
이후.
상황의보다 자세한 분류에 따라 자신의 반응의 내용. 그 기능의 구현.
예를 들어 다음과 같습니다.

--
초기 구현 세부 사항. 4번.
살아있는 것.
위협이나 장애물은 자신과 동종입니다. 그 자신이 그것을 감지합니다. 이 능력의 구현.
그 자신은 자신과 동족의 회사에 있습니다. 그는 자신의 동족과 자원을 공유합니다. 그 능력의 구현.

위협이나 장애물은 자신에게 외계인입니다. 이 사실을 스스로 감지합니다. 이 능력의 구현.
외계인을 자신에게 제거하기 위해. 그 능력의 구현.

그 능력의 기초. 그 구현이 필요합니다.
그것은의 내용입니다
물체의 동일성 또는 자신과의 유사성. 각각의 경우에 자신의 정도의 정도 계산. 그 능력의 구현.
--

(2022년 7월 첫 공개)

신경 회로를 구현하는 데 필요한 기본 신경 회로의 모듈화. 이를 기본 라이브러리로 유지 관리합니다.

신경 회로 구현에 필요한 기본 신경 회로의 모듈화. 이러한 회로의 기본 라이브러리 개발.
다음 내용에 해당합니다.
고급 프로그래밍 언어로 된 기본 함수 라이브러리의 유지 보수.

＝＝＝
범용 함수.

점의 이동.
--
순차적 이동. 순서, 이전, 공식화 및 기억. 무작위 이동.
계획된 움직임. 계획, 사전, 공식화 및 기억. 계획되지 않은, 충동적인, 움직임.
여행. 집으로 돌아가는 것.
--

환경.
--
외부 환경. 내부 환경.
--

환경에 대한 판독값 및 추정치.
--
거리. 필요한 시간. 유형 또는 종류. 물리적 수량. 정신적 부하. 불편함의 정도. 심각도. 위험성. 알 수 없는 정도.
주입해야 하는 자원의 유형과 양입니다.
각 판독 또는 추정 유형에 대해 별도의 출력 셀을 사용합니다.
--

환경 처리.
--
변경. 유지 관리.
획득. 흡입. 열망. 드릴링. 절단. 복사. 주입. 주입. 붙여넣기. 제거. 지우기. 추가. 대체. 변형. 재배. 재배치. 새 공백 삽입. 속성 변경. 초기화. 복원.
--
각 처리 유형에 대해 미리 출력 셀을 개별적으로 준비합니다.
--

자신의 신경계의 판독 및 추정치.
--
능력. 활동 수준. 건강 정도. 활력. 여가 시간 수준.
--

자신의 신경계 처리.
--
학습. 망각. 발견 또는 발명.
--

읽은 내용 또는 주제에 대한 추정.
--
외부 환경. 내부 환경. 피험자 자신의 신경계.
--
크고 작은 물리적 특성.
크고 작은 화학적 특성.
--

취한 행동에 대한 반응이나 피드백을 얻기 위해.
--
성공. 실패. 해결되지 않음.
진행 중. 긍정적 진행. 부정적 진행. 진전이 없음.
정도.
--

수행 중이거나 이미 수행한 작업의 단계 또는 단계를 얻기 위해.
수행 중이거나 이미 수행한 작업의 단계를 결정합니다.
--
시작. 진행 중. 중단. 재개 중. 완료. 중단됨.
--

진행 중인 작업입니다. 성공 가능성을 판단하기 위해.
해당 결정을 내리는 데 필요한 피드백을 얻기 위해.
진전이 이루어지고 있는지 여부. 긍정적 및 부정적 진행 상황. 진행 정도. 그들에 대한 정보.
이러한 정보를 수집하기 위해 정보 입력 기관을 이동합니다.
이 목적을 위해 입력 셀을 열어 피드백 전용으로 실행할 수 있도록 설

정합니다.

진행 중인 작업을 계속할지 중단할지 결정하기 위해.
이 결정에 대한 기준을 미리 마련하기 위해.

상대가 있을 때.
사용자가 상대방보다 우위에 있는 경우. 계속하기.
상대방에 비해 불리한 경우. 중단합니다.
그러한 유불리를 판단하기 위해.
미리 유불리를 판단할 수 있는 기준이 있는 경우.

유리하다. 단점. 생성의 원인.
--
자신과 상대방 사이의 상대적 장점.
자신과 상대방 사이의 성과 우월성 또는 열등성에 대한 상대적 평가.
자신과 상대방 사이의 기득권의 크기.
--

중단할 시기.
--
한 지점을 포기하고 다른 지점으로 넘어가는 것. - 한 지점에 머물면서 기다림.
한 지점에 머물면서 상황이 어떻게 진행되는지 기다린다. 빈 차례를 기다린다. 상대가 있을 때. 그 시점에서 상대방과 상하 관계에 대한 주관적인 결론을 내린다. 그렇게 함으로써 상사로부터 약간의 융통성을 얻으려는 경우.
-

지속될 때.
-
수행 중인 작업에 투입되는 내부 자원을 늘릴지, 유지할지, 줄일지 결정하기 위해.
진행 중인 작업에 투입되는 내부 리소스를 늘리거나, 유지하거나, 줄이기 위한 새롭고 업데이트된 결정을 실행하기 위해.
-

＝＝＝

생명체에 특화된 기능입니다.

내부 환경에서 자원을 지속적으로 소비하는 것.
내부 환경에서 주기적으로 자원이 부족한 상태에 빠지는 것.
내부 환경에서 자원 부족 경고가 정기적으로 발생하기 시작합니다.
자원 부족 경고는 자원이 완전히 충족될 때까지 무기한 계속됩니다.
외부 환경에서 주기적으로 리소스를 확보해야 합니다.
자원 부족이 지속되는 경우. 지속적인 쇠퇴와 궁극적인 죽음. 이 과정은 매우 고통스럽습니다.

외부 환경으로부터 자원을 흡입.

자원의 섭취를 찾기 위해.
자원 유입구의 장애물 유무를 감지하기 위해.
--
장애물이 있는 경우.
장애물. 다음과 같은 내용입니다. 흡입구를 막고 있는 물체. 바위와 같은 무기물. 다른 라이벌 생물.
제거해야 할 장애물.
장애물 제거.
물체 이동을 위해 모터 출력 기관을 움직입니다.
그 목적을 위해 출력 셀을 발사합니다.
장애물 제거의 성공 가능성을 연속적으로 판단하고 장애물 제거가 가능한지 고려하면서 장애물 제거가 완료될 때까지 동작을 반복합니다.
--
장애물이 없는 경우.
자원 흡입 기관의 입구를 자원 흡입 포트와 정렬합니다.
자원 흡입 프로세스를 실행합니다.
--

리소스 흡입 실패 감지.
리소스 흡입 실패의 원인을 감지합니다.
--
리소스가 고갈되었습니다.
흡입 프로세스에 오류가 있습니다.
--
외부 장애물이 존재합니다. 장애물. 흡입 과정을 새롭게 방해하는 암석과 같은 무기물. 흡입 과정을 새롭게 방해하는 다른 라이벌 생물.
내부 장애물의 존재. 자원 흡입기의 고장.

--
--
자원 흡입 행위에서 장애물 제거.
외부 장애물을 제거합니다.
물체 이동을 위해 모터 출력 기관을 이동합니다.
이를 위해 출력 셀을 발사합니다. 행위
장애물 제거가 가능하다고 생각되는 한 장애물 제거의 성공 가능성을 연속적으로 판단하면서 장애물 제거가 완료될 때까지 동작을 반복합니다.

자원 흡입의 성공적인 완료를 감지합니다.
자원 흡입의 실패한 완료를 감지합니다.
자원의 위치 및 흡입에 대한 특정 정보를 각각 저장합니다.

실패를 완료하기로 결정한 후.
해당 위치를 포기하고 다른 위치로 이동합니다.
해당 위치에 남아서 기다리며 관찰하기. 빈 차례를 기다리는 중입니다. 그 시점에서 장애물과의 계층 적 관계에 대한 주관적인 결론을 내리기 위해. 그렇게 함으로써 상사로부터 작은 몫을 받는다.

＝＝＝
연구원을 위한 보조 기능.

현재 신경 회로의 스냅샷 및 백업.
이전 신경 회로를 복원합니다.
신경망 데이터를 원하는 대로 수정합니다. 현재 신경 회로에 결과 반영.
임의의 신경 회로에 지도 학습 강제 적용.

(2022년 7월 첫 공개)

신경 회로 설계의 자동화. 그 필요성.

신경 회로의 초기 설정 자동화.
셀 목록. 입력 셀 목록. 중간 셀 목록. 출력 셀 목록. 그들의 사전 데이터.
내부 환경 목록. 해당 사전 데이터.
외부 환경 목록. 그 사전 데이터.
결합된 줄 목록. 이들의 사전 데이터. 배열의 데이터.

위 목록의 정보에서 신경 회로의 실제 작동에 필요한 설정을 자동으로 실행합니다. 이 목적을위한 기능 설정.
신경 회로의 실제 작동 시작. 자동 실행.

출력 셀. 입력. 값 자체의 출력. 덧셈과 뺄셈의 출력. 강도 출력.
외부 환경. 여러 신경계의 출력을 지원합니다. 데이터 집계 및 저장 서버로 실행. 여러 프로세스의 조합으로 운영. 각 위치에 대한 별도의 리소스 관리.

내부 환경 외부 환경. 해당 환경의 리소스 관리. 멀티 프로세스로 구현해야 할 필요성.

리소스 관리의 유형.
유한한 경우. 무한한 경우.
결함이 있을 때. 장애물이 없을 때.
자원을 획득하는 데 필요한 에너지의 양입니다.
점유자가 있을 때. 점유자가 없을 때.

(2022년 7월에 처음 게시되었습니다.)

신경 회로 설계의 최상위 개념. 설정의 필요성.

위의 내용을 실현하기 위한 전제 조건인 필요한 프레임워크입니다.
다음과 같은 내용입니다.

최상위 개념.

다음과 같은 내용입니다.
존재. 객체.
자원 자체.
자원을 소비하는 존재.

물리적, 존재. 물리적, 개체.
자원이 분배되는 장소. 자원을 얻을 수 있는 출구. 물 분수.
자원. 산소, 물 및 영양소.
소비자 또는 거주자. 물리적, 생물 또는 무기 물질.

의사 소통, 존재. 의사 소통, 개체.
리소스가 배포되는 장소. 서버.
자원. 서버에 대한 정보.
소비자 또는 거주자. 서버의 클라이언트입니다. 서버의 소유자입니다.

리소스를 선점하는 존재. 리소스를 미리 커버하는 존재. 리소스를 개인적으로 소유하는 존재. 리소스를 관리하는 존재. 기득권을 소유한 존재.
자원을 미리 점유하지 않는 존재. 자원에서 미리 멀리 떨어져 있는 존재. 자원에서 미리 멀리 떨어져 있는 존재. 기득권을 소유하지 않은 존재.

살아있는 존재.
자기 자신.
다른 생명체.
신경계보다 상위 개념입니다.
신경계를 포괄하는 상위 개념이어야 합니다.
물리적 인 경우. 살아있는 몸.
의사 소통의 경우. 가상 캐릭터.

비생명체.
물리적 인 경우. 퇴적물과 바위. 장애물.
통신. 방화벽. 병목 현상.

자원 획득 능력. 자원을 획득할 때 경쟁자를 물리칠 수 있는 능력.
--
전반적인 능력.
상대의 존재를 무효화하는 능력. 상대방의 존재를 사라지게 만드는 능력. 상대를 제거하는 능력. 상대를 격퇴하는 능력. 상대를 격퇴하는

능력. 상대를 파괴하십시오.
상대를 공격하는 능력. 상대를 자신을 위한 자원으로 바꾸는 능력. 상대를 자신에게 복종시키는 능력. 상대를 자신에게 길들이는 능력. 상대를 길들이는 능력.
--
신체적, 능력.
무게, 속도 및 가속도. 상대방이 자원에 대한 접근에서 후퇴하도록 강요합니다.
그러기 위해서는 상호 충돌과 신체적 접촉이 필요합니다. 그렇게 함으로써 상대를 격퇴하는 능력.
생명체. 무게. 에너지의 양. 움직임의 속도. 정신적 강인함.
무생물. 무기물. 무게. 에너지 크기. 운동 속도.
--
의사소통, 능력.
침묵. 상대를 사라지게 합니다. 상대의 정보 획득 시도를 무효화합니다. 상대방의 정보를 무효화합니다.
이를 달성하기 위한 상호 갈등과 공격성. 상대방을 침묵시키는 능력.
예시: 디도스 공격. 멀웨어 공격.
생명체.
통신 방해.
통신 가로채기.
통신 강제. 일방적, 대량, 고주파, 전송. 일방적인 설교.
통신의 강제 단절. 일방적인 수신 거부. 일방적인 청취 거부.
그들을 집행 할 수있는 능력. 그들을 유지하는 능력.

무생물. 무기물.
통신 장애를 일으키는 능력.
예. 번개 등으로 인한 통신 전파 간섭. 지진 등으로 인한 통신선 단절.
이를 구현할 수 있는 능력. 유지보수 능력.
--
지적 능력. 상대방이 자원 출구에서 후퇴하도록 강제하는 능력. 이를 달성하기 위한 전략을 수립하고 실행하는 능력.
--

공격력. 자원 장악. 자원으로서의 정보 장악.
보안. 자원의 방어. 자원으로서의 정보 방어.

기체와 액체 생각. 그들과의 관계.
다음과 같은 내용입니다.

기체적 사고에 근거한 경쟁자의 반발 또는 무효화.
경쟁자를 격퇴하기 위해.
기체 분자 운동 시뮬레이션의 응용.

액체적 사고를 바탕으로 경쟁자를 격퇴하거나 무력화한다.
경쟁자를 통째로 삼키기. 경쟁자를 포용하기. 경쟁자를 폭압적으로 통제.
경쟁자를 배제하기. 경쟁자를 배제하는 것. 경쟁자를 내부에서 추방하는 것.
액체 분자 운동 시뮬레이션 적용.

신경계 행동 시뮬레이션에서.
기체 분자 운동. 액체 분자 운동. 이러한 시뮬레이션을 프로그램과 최종적으로 통합합니다. 이를 실현하는 것이 필수적입니다.

(2022년 7월에 처음 공개됩니다.)

신경계가 존재하는 환경을 대체할 수 있는 능력. 신경계에서 환경을 통해 이동할 수있는 능력. 그 구현.

신경계가 존재할 수 있는 환경에 미리 번호를 매기고 순서를 지정합니다. 환경 번호 설정하기.
신경계의 출력 셀이 현재 존재하는 환경 번호를 새롭고 다른 번호로 변경할 수 있도록 허용합니다.
예시. 공간 마이그레이션.
신경계의 출력 셀이 현재 존재하는 환경 번호를 인접한 새 번호로 차례로 변경할 수 있도록 허용합니다.

환경 번호.
이미 존재하는 번호입니다. 예. 다른 지역으로 이동.
광범위하게 새로 생성된 번호입니다. 예. 탐험에 사용할 수 있는 새로운 영토.
수축으로 인해 손실된 새로운 번호. 예. 기존 영역의 손실. 존재하지 않는 새로운 기존 지역입니다.

(2022년 8월에 처음 공개되었습니다.)

신경계에서 환경을 변화시키는 능력. 그것의, 구현.

환경 변수.
환경의 고유한 값.

환경 읽기.
환경 변수의 값에 대한 참조.

환경 변수. 환경에 쓰기.
환경 변수 값의 치환.
환경 변수 더하기 및 빼기.
환경 변수 비활성화.

환경 변수가 변경되었는지 여부에 대한 피드백.
환경 변수 변경의 성공 또는 실패에 대한 피드백.
환경에서 가져오는 방법.

(2022년 8월에 처음 게시되었습니다.)

신경계에서 환경에 각인을 만들고 남기는 능력. 그 구현.

환경 변화. 환경에 기록.
환경에 각인의 가치를 장기간 유지하는 능력.
다음으로 구성됩니다.
각인.
예시.
단단한 금속에 디자인이나 기호를 새기는 것.
신경 회로를 다른 신경계에 복사하는 것.

(2022년 8월에 처음 발표되었습니다.)

신경계가 환경과 신호 또는 기호를 교환하는 능력. 그 구현.

정보.
신경계에 대한 모든 입력 자극.
환경으로부터의 모든 표현.

신호.
신경계에 대한 자신의 생존과 직접적으로 관련된 입력 자극. 신경계에 대한 중요한 입력 자극.
신경계에 대한 자신의 생존과 직접적으로 관련된 환경 표상. 신경계에 대한 중요한 환경 표현.
환경으로부터의 읽기. 환경으로부터 수신.
환경에 쓰기. 환경으로의 전송.
예시.
다른 신경계와의 신호 통신.

기호.
신호 정보를 다른 표현으로 단축, 압축, 중복 또는 대체하는 것을 말합니다. 그 결과.
예.
다른 신경계와 교환된 기호의 신경계 내 해석. 이 능력의 학습.

(2022년 8월에 처음 발표되었습니다.)

환경의 신경계에 임의의 시간에 임의의 입력 자극을 생성하는 능력. 그 구현.

환경이 자동 프로세스로 만들어집니다.
자동 프로세스에서 트리거를 설정하는 기능의 구현.
자동 프로세스에서 트리거를 당기는 기능의 구현.

그 구현에서.
트리거를 자발적으로, 자동으로, 언제든지, 횟수, 간격 및 강도에 따라 트리거를 당기는 기능 구현.
자동 프로세스에서 타이밍을 설정하는 시간을 설정하는 기능 구현.

예시.
고전적 조건화에서 원래 입력 자극이 아닌 새로운 입력 자극의 동시 시작.
연구자가 발생 타이밍을 자유롭게 설정하고 제어할 수 있습니다.

(2022년 8월에 처음 발표되었습니다.)

신경계의 권리. 그들의 구현.

존재.
다음으로 구성됩니다.
--
생명체.
무생물. 무기물. 예시. 퇴적물. 물의 흐름.
--

권리.
여기에는 다음이 포함됩니다.
--
특정 자원을 원할 때마다 마음대로 얻을 수 있는 존재의 능력. 그 가능성을 소유함.
존재는 원할 때마다 특정 자원에 자유롭게 접근할 수 있는 가능성을 가지고 있습니다. 그렇게 할 가능성을 소유함.
--

권리를 획득하다.
어떤 존재가 원할 때마다 특정 자원에 자유롭게 접근할 수 있는 상황.
존재가 원할 때마다 특정 자원을 자유롭게 얻을 수 있는 상황.
존재가 원할 때마다 특정 자원에 자유롭게 접근할 수 있는 상황. 존재가 새로 자원을 확보한 상황.

권리를 가지다.
존재가 원할 때마다 자원에 자유롭게 접근할 수 있는 상황. 존재가 자원을 확보했다.
존재가 원할 때마다 특정 자원에 자유롭게 접근할 수 있는 상황. 법인이 해당 자원을 확보했습니다.

권리의 획득 및 상실.
한 존재가 다른 존재에 의해 자신의 권리를 박탈당하는 상황.
한 존재가 다른 존재의 권리를 일방적으로 박탈하는 것.
예시. 갑작스러운 산사태로 인해 담수 섭취가 일방적으로 차단되었습니다.

한 존재가 상호 합의에 의해 자신의 권리를 다른 존재에게 양도합니다.
한 존재가 다른 존재의 동의를 얻어 다른 존재의 권리를 획득합니다.
상호 합의에 의해.
수요와 공급 측면에서 두 개체 사이에 상급-하급 또는 상급-하위 계층 관계가 존재합니다.
협상 능력 측면에서 두 당사자 사이에 상급-하급 또는 상급-하위 관계가 존재하는 것을 말합니다.
예시.
실시간 정보 수집에 사용되는 장비의 소유. 두 당사자 간의 재산 또는 부의 측면에서 상급자-하급자 또는 위계적 관계가 존재합니다.
두 당사자 사이에 심리적 압박감 측면에서 상급자-하급자 또는 위계 관계가 존재합니다.

권리의 사회적 위계.

사회적 상하 관계.
한 존재가 다른 존재의 권리를 일방적으로 박탈하는 것. 존재는 그렇게 할 가능성이 있습니다.

사회적 종속.
한 존재가 다른 존재에 의해 자신의 권리를 일방적으로 박탈당하는 것. 존재는 그렇게 할 가능성이 있습니다.

하위 존재가 상위 존재에 의해 자신의 권리를 박탈당하는 경우.
상급자가 하급자의 권리를 일방적으로 박탈하는 경우.

그러한 가능성의 원인.
권리 박탈의 가능성. 우월성. 그러한 가능성의 원인.
--
능력.
높은 수준의 기득권 축적. 예시. 자원 추출을 위한 정교한 장비 보유.
--

소유권 박탈 가능성. 종속. 그것의, 발생률.
--
무능력.
기득권의 낮은 축적. 예. 자원 추출을 위한 시설 자체의 소유권이 없음.
--

개인에 의한 권리 보장.
한 존재. 자신의 권리. 그, 사적인, 방어.
그렇게 할 수 있는 존재의 능력.
그것에 대한 존재의 기득권.

사회에 의한 권리 보장.
예. 인간 국가에 의한 인권 보장.
여기에는 다음이 포함됩니다.
--
사회에 의한 개인의 권리 보장.
사회에 의한 집단적 권리 보장.
사회에 의한 사회적 권리의 보장.
--

사회의 규칙을 생성하는 존재.
그것은 다음의 내용입니다.
--
사회의 상급자.
그 안에는 다음과 같은 경우가 있습니다. 사회에서 소수인 경우.
--
사회에서 다수인 경우.
--

사회 규칙에 의한 권리 보장.

다음과 같은 내용입니다.

상급자에 의한 하급자의 권리 보장.
상급자가 하급자에게 권리를 부여하는 것.

사회 다수에 의한 사회 구성원의 권리 보장.
사회 다수가 사회 구성원에게 권리를 부여하는 것을 말합니다.

오늘날 존재하는 민주주의.
한 사회에서 상급자와 하급자의 상호 교환 가능성.
한 사회에서 다수와 소수의 상호 교환.
소수 집단이 특정 사회에서 리더가 될 수 있습니다.
그 가능성은 그 사회의 상급자의 힘에 의해 확보됩니다.
소수 집단이 사회에서 다수가 될 가능성.
다수를 확인하는 방법. 개인에 의한 의지의 표현. 그 실현을 위한 개인에 의한 투표의 실행. 그 투표의 축적 정도.

신경계의 권리 관계. 그들의 구현.
신경계에서 권리의 획득과 상실. 그들의 구현.
다음 내용의 하위 개념입니다.
존재의 권리 획득 및 상실. 그들의 구현.

존재.
다음의 내용입니다.
--
생명체.
무생물. 무기물. 예시. 퇴적물. 물의 흐름.
--

한 존재가 다른 존재를 자원에 접근하지 못하도록 밀어내는 것.
한 존재가 다른 존재를 현재 위치에서 멀리 밀어내는 것.
이런 일이 일어나게 하는 존재의 힘.
그러한 힘의 원천.
그것은 다음과 같습니다.
--
능력. 예. 높은 수준의 인내심과 순간적인 힘.
기득권에 대한 높은 수준의 소유권. 예시. 고성능 불도저의 개인 소유.
--

능력. 기득권 보유. 이 두 가지를 합친 가치.
각 개체에 대해 이러한 수치를 실시간으로 계산합니다.
두 개체 간의 이러한 수치가 실시간으로 충돌합니다.
더 큰 값을 가진 엔티티는 더 작은 값을 가진 엔티티를 리소스 액세스 권한에서 밀어냅니다.
더 큰 값을 가진 엔티티가 리소스 아웃렛을 획득합니다.
값이 작은 엔티티는 리소스에 대한 액세스 권한을 잃게 됩니다.

두 당사자 간의 충돌에서 힘의 균형이 잡힌 경우.
이 경우 양측의 갈등은 결코 끝나지 않고 해결되지 않을 것입니다.
이러한 상황에 대한 대책.
피로의 개념을 소개합니다.
충돌 공격 능력의 피로 또는 피로를 의미합니다. 예시. 근육과 정신적 스트레스의 축적으로 인한 피로.
충돌 능력의 피로와 탈진. 예. 콘크리트 강도의 피로.

피로 축적의 결과.
충돌 안전성의 연대기적 감소.
결과.
양측 간의 충돌의 평형이 깨졌습니다.
자원 획득의 승패가 결정됩니다.

(2022년 7월에 처음 발표되었습니다.)

다른 존재의 수완의 존재 또는 부재에 대한 신경계의 인식. 이 가능성의 구현.

생물의 생존을위한 자원 섭취의 필요성.
그것은 다음의 내용입니다.
예. 담수. 소금. 영양가있는 유기물. 그들의 섭취량.
그들을 실현하기위한 전제 조건, 전제 조건 능력.
다음으로 구성됩니다.
예. 담수. 소금. 영양가있는 유기물. 그들의 발견. 그들의 식별 및 선택. 그들의 흡입 및 흡수.

다음과 같은 행동에 의해 획득됩니다.
--
유전적 시행착오. 반복적인 돌연변이.
문화적 시행착오. 반복적인 도전과 실패 학습.
유전적 전달. 유전자 자기 복제를 통해 부모에서 자식으로 선천적으로 정보가 전달됩니다.
문화적 전달. 학교에서 교사로부터 학생에게로 후천적으로 전달되는 정보.
--

이러한 능력을 획득한 신경 회로. 그 구현.
특정 입력 자극을 특정 자원의 존재를 나타내는 신호로 인식합니다.
신경 회로를 통한 이러한 지적 능력의 실현.

(2022년 7월에 처음 발표되었습니다.)

다른 존재의 생물학적 특성의 존재 유무를 신경계가 발견하고 인식하는 것. 이 가능성의 구현.

생명체.
다음으로 구성됩니다.
--
무기물을 지배하는 물리 법칙.
그 법칙을 무시하고 움직이는 존재.
그러한 존재를 발견하고 인식하는 능력.
예시.
중력의 법칙을 거스르며 움직이는 존재.
낮은 곳에서 높은 곳으로 자라는 나무.
낮은 곳에서 높은 곳으로 날아가는 새들.
--
유기 영양소를 내장한 존재.
자급자족하는 생명체.
예시.
소나 말과 같이 단백질이 내장된 생명체.
--

존재가 그러한 속성을 소유하고 있음.
특정 신경계에 의해 그러한 내용을 발견하거나 인식하는 것.

특정 신경 회로에 의해 그러한 지적 능력이 구현됨.

(2022년 7월 최초 발표)

신경 회로 설계의 유전적 사양 또는 결정. 그 구현.

신경 회로 설계에 관여하는 유전적 서열. 정보 내용의 규제 및 결정.
특정 유전자 서열 정보를 특정 신경 회로 설계 콘텐츠로 자동 변환.
최소한의 프로세스에 대한 해명.
이러한 콘텐츠의 가능한 가장 간단한 모델을 만들고 구현합니다.

신경 회로 설계의 유전적 변형. 그 구현.
신경 회로 설계에 관여하는 유전자 서열. 자기 복제 오류를 기반으로 한 정보 내용의 돌연변이.

(2022년 7월에 처음 발표되었습니다.)

신경계에서 출력 세포. 그들의 기능.

신경계의 출력 세포.
그 기능.
환경에 대한 출력. 물리적 출력. 통신 출력.
환경을 더 살기 좋은 콘텐츠로 변경하려면.
외부 환경뿐만 아니라 내부 환경에도 출력 셀을 가질 필요가 있습니다.
예. 예. 물과 영양분을 흡수하기 위해 생물의 구강 내부의 근육 운동.

(2022년 8월 최초 공개)

생물의 신경 회로에서 피드백 기능 구현.

출력 셀이 출력의 효과 여부를 판단하는 것은 불가능합니다.
판단은 환경으로부터 출력에 대한 반응을 받은 입력 세포를 통해 중간 세포 중 하나에 의해 이루어집니다.
특정 운영 프로세스.
신경 회로에서 일반적인 피드백 기능의 구현.
구현에 필요한 배경 지식. 인위적인 수학적 이론이 필요 없는 제어 공학에 대한 기본 지식.

기본 피드백 기능.
다음과 같은 내용으로 구성됩니다.
--
주어진 출력값에 대해 해당 출력의 결과로 미리 예상되는 새로운 입력값을 초기화하여 저장합니다.
각 출력 값을 이전 출력 값으로 개별적으로 저장합니다.
이전 출력 값과 해당 새 입력 값을 비교합니다.
새 입력값이 예상과 다르면 출력값을 새 값으로 수정합니다.
수정된 출력 값의 새 출력을 생성합니다.
또는. 예상 입력값을 새 값으로 수정하고 다시 저장합니다.

위의 과정을 영구적으로 반복합니다.
--

생물의 신경 회로에 필요한 피드백 기능.
다음과 같습니다.
--
입력 셀의 예상 입력값. 외부 환경에서의 예상 출력 값.
다음과 같은 내용을 실현하는 것입니다.
생활의 편리함의 수입/수출의 전환. 현재 보유하고 있는 생활 편익이 더욱 증가한다. 현재의 생활 편익은 현재 수준으로 유지한다.
현재 내부 환경의 보유 자원이 더욱 증가한다. 더 증가할 것이다. 감소하지 않을 것입니다. 내부 환경은 이러한 사실을 나타내는 출력 값을 보냅니다.
외부 환경으로부터 이러한 새로운 입력 값을 미리 설정하고 저장합니다.

매번 출력값을 이전 출력값으로 별도로 저장합니다.
이전 출력값을 해당 새 입력값과 비교하기 위해.

새로운 입력 값.

크기는 다음을 나타내는 값으로 변환됩니다.
Magnitude. 충격.

새 입력값을 얻을 때.
내부 환경의 거주 가능 수준을 나타내는 값이 개선되었는지 또는 악화되었는지를 결정합니다.
개선된 경우. 기대치와 일치합니다.
개선되었다면 기대에 부합하는 수준입니다. 실망스러운 경우.

이러한 판단을 담당하는 중간 세포는 다음 중간 세포에 판단 결과를 알립니다.
판단에는 두 가지 유형이 있습니다.

(1)
이전 출력 값이 적절한지 부적절한지 여부를 나타냅니다.
판단 결과는 점화 여부를 나타내는 1 또는 0으로 표시됩니다.
(2)
이전 출력 값이 과도하거나 과도한지 여부를 나타냅니다.
판단 결과는 1 또는 0으로 표시되어 점화가 발생했는지 여부를 나타냅니다.

새로운 입력 값이 예상과 다를 경우 출력 값을 수정하여 새로운 값으로 조정해야 합니다.
보정 또는 조정을 위한 가이드라인입니다.

새 입력 값이 너무 큰 경우. 새 출력값을 더 작은 값으로 억제해야 합니다. 억제형 중간 셀이 활성화됩니다.
새 입력 값이 너무 작은 경우. 새 출력값을 더 큰 값으로 승격시켜야 합니다. 촉진 유형의 중간 셀이 활성화되어야 합니다.
새 입력 값이 올바른 경우. 새 출력 값이 수정되어서는 안 됩니다.

수정된 출력 값의 새 출력입니다.

또는.
내부 환경의 생활 가능성 수준의 값이 개선되었는지 또는 악화되었는지를 판단하는 기준입니다.
임계값을 수정합니다. 기준값을 새로운 값으로 수정하고 다시 기억합니다.
임계값이 너무 쉽게 지워지는 경우. 기준값을 더 엄격하게 설정해야

합니다.
기준값을 지우기가 너무 어려운 경우. 기준값을 완화해야 합니다.
기준값을 지우는 것이 합리적이고 적절한 경우. 임계값을 변경해서는 안됩니다.

이러한 판단을 담당한 중간 셀은 다음 중간 셀에 해당 판단 결과를 알려야 합니다.
판단에는 두 가지 유형이 있습니다.

(1)
이전 기준값이 적절했는지 또는 부적절했는지 여부를 나타냅니다.
판단 결과는 점화 여부를 나타내는 1 또는 0으로 표시됩니다.
(2)
이전 기준값이 과도하거나 과도한지 여부를 나타냅니다.
판단 결과는 점화 유무를 나타내는 1 또는 0으로 표시되어야 합니다.

이전 기준값이 예상과 다른 경우 기준값을 수정하여 새 값으로 조정해야 합니다.
수정 또는 조정에 대한 지침입니다.

이전 기준값을 달성하기가 너무 어려운 경우. 새 기준값을 더 실현 가능한 값으로 억제해야 합니다. 중간 셀의 억제 유형이 활성화됩니다.
이전 임계값을 달성하기 너무 쉬운 경우. 새 기준값을 더 달성하기 어려운 값으로 촉진합니다. 촉진 유형의 중간 셀이 활성화됩니다.
이전 기준값이 딱 맞는 경우. 새 기준값을 수정해서는 안 됩니다.

수정된 기준값을 기준으로 새 기준값을 설정합니다.

해당 결과를 기반으로 합니다.
외부 환경으로부터 입력된 값의 예상값과 예상값을 새로운 값으로 수정하고 다시 저장합니다.

(2022년 8월에 처음 게시되었습니다.)

출력 셀에 의한 출력. 신경계 자체에 의한 유효성 평가. 해당 평가 기능의 구현.

출력 세포에 의한 출력은 그것이 지시되는 환경이 보유한 역량의 강약에 따라 활성화되거나 비활성화 될 수 있으며, 그 효능이 강화되거나 약화 될 수 있습니다.
환경이 외부이든 내부이든, 무생물이든 생물이든 상관없이 마찬가지입니다.
역량의 분류. 신체적 역량. 의사소통 역량.
그들의 결정 요인.
물리학의 경우. 질량. 작동 에너지의 양. 속도. 가속도.
통신의 경우 데이터의 양 작동 에너지의 양입니다. 데이터 속도. 데이터 가속도.
예시. 출력 셀의 출력은 상대방의 환경이 가진 힘이나 민첩성에 따라 활성화 또는 비활성화되거나 힘이 강해지거나 약해질 수 있습니다.
예시. 상대에게 발사, 흡입 또는 각인 효과는 상대가 부드러운 지면에 있을 때 효과적이며, 상대가 단단한 암반 위에 있을 때는 효과가 없습니다.
예시. 상대에 대한 타격, 흡입 또는 각인은 상대가 어리석은 경우 유효하며, 상대가 민첩한 경우 유효하지 않습니다.
예시. 동작의 출력은 상대 지형의 평탄함이나 단단함에 따라 활성화되거나 비활성화될 수 있으며, 그 효과는 강화되거나 약화될 수 있습니다.
구체적인 작동 과정.
출력 셀의 출력입니다. 해당 출력의 질량입니다. 출력의 속도입니다. 출력의 가속도입니다. 출력의 에너지 양을 계산합니다.
출력과 환경의 충돌입니다. 그 발생의 결정.
충돌 당시.
환경으로 인한 출력. 출력의 질량입니다. 출력의 속도입니다. 출력의 가속도입니다. 산출물이 가진 에너지의 양을 계산합니다.
환경이 외부이든 내부이든, 무생물이든 생물이든 상관없이 동일합니다.
충돌 후.
생명체와 환경 모두의 물리적 반응입니다. 계산. 시뮬레이션된 세계에서의 결과의 기억과 기록.
이러한 물리적 반응의 내용. 위치의 이동. 변형.
입력 셀에 의한 결과 콘텐츠의 감지. 가능한지 여부. 감지가 가능한 경우. 그 값.
입력 셀에서 중간 셀로 값을 전송하는 과정입니다.

중간 셀에 의한 상황 판단. 출력을 계속할지 여부 결정.
중간 셀에 의한 새로운 출력 내용 결정.
출력 계속.
출력 일시 중단.
출력의 완전한 중단.

출력이 계속되는 경우.
--
출력 주파수를 증가, 감소 또는 유지합니다.
-- 출력 타이밍을 조정합니다.
출력 타이밍 조정. 그것의, 정상 상태. 그, 변동.
--
출력 내용을 늘리거나 줄이거나 유지합니다.
이전과 동일한 내용. 내용 강화. 내용 약화. 콘텐츠의 관성화 및 반복.
이전 출력과 다른 내용의 새롭고 별도의 출력.
--
산출물의 유동성과 기체.
유동성. 환경에 안정적이고 움직이지 않거나 안정된 상태. 환경에서의 위치 불변성. 환경과의 완전한 융합. 환경과의 조화. 환경을 통째로 삼키는 것. 환경에 대한 표면 장력의 행사. 환경으로부터의 폐쇄 또는 배제.
기체. 환경에서의 꾸준한 움직임. 환경에서의 위치의 자발적인 가변성. 환경으로부터의 분리 및 독립. 환경에 대한 모바일 공격. 환경에 대한 개방성.
생명체에서 남성과 여성의 성 차이를 반영합니다.
--

중간 세포에서 출력 세포로 새로운 출력 내용을 전송하는 것. --.

(2022년 8월에 처음 발표되었습니다.)

생물의 신경계에서 자원의 가용성. 단순화되고 기본적인 과정.

생물의 자원에 대한 접근. 단순화되고 기본적인 과정.
자원의 탐색. 그것에 대한 공간적 움직임. 시험. 중간 세포. 출력 셀. 외부 환경으로.

때때로 움직임의 성공 여부를 감지합니다. 입력 세포. 중간 셀. 피드백. 외부 환경으로.
자원의 존재를 감지합니다. 입력 셀. 중간 셀. 외부 환경으로.
자원 획득의 시작. 시련. 중간 셀. 출력 셀. 외부 환경으로.
자원 획득에 장애물이 있음을 감지합니다. 입력 셀. 중간 셀. 외부 환경으로.
장애물을 제거하려고 시도합니다. 중간 셀. 출력 셀. 외부 환경용.
제거 성공을 감지합니다. 입력 셀. 중간 셀. 피드백. 외부 환경으로.
자원 획득의 시작. 시험. 중간 셀. 출력 셀. 외부 환경을 위해.
시작의 성공에 대한 감지. 피드백. 외부 환경으로.
자원 획득의 지속. 그 시련. 중간 셀. 출력 셀. 외부 환경을 위해.
결과. 외부 환경의 리소스 양을 줄입니다. 중간 셀. 출력 셀입니다. 외부 환경의 경우. 리소스 양에 대한 마이너스 연산 시작.
때때로 자원의 가용성을 감지합니다. 입력 셀. 중간 셀. 피드백. 내부 환경으로. 외부 환경으로.
자원 획득 완료. 그것의 감지. 입력 셀. 중간 셀. 내부 환경용.
예. 소나 새가 급수대에서 물을 마시는 행위.
예시. 사람이 오일 펌프를 사용하여 기름 탱크에서 기름을 빨아들이는 행위.
예. 인간이 외부 메모리를 사용하여 컴퓨터의 내부 저장 장치에서 데이터를 빨아들이는 행위.

(2022년 8월에 처음 게시되었습니다.)

소통하는 공간. 통신에 의한 움직임. 실제 이미지.

통신에 의한 움직임은 일종의 물리적 움직임입니다.
소통에 의한 움직임.
아래 (1)에서 아래 (2)로의 물리적 움직임입니다.
(1)
정보가 새겨진 발신자의 이전 저장 장치. 물리적 위치.
(2)
정보가 새로 새겨진 수신자의 다음 저장 장치. 물리적 위치.

이러한 전송이 발생하는 공간으로서의 통신 공간.
이러한 통신 공간은 결국 일종의 물리적 공간입니다.

(2022 년 8 월에 처음 게시되었습니다.)

신경 회로의 모듈화의 필요성.

신경 회로의 각 부분에서 보편적 공통성이 실현되어야 할 필요성.

예시.
입력 셀에서 중간 셀로 정보를 전송하는 전송 부분.
입력 값의 크기와 영향에 따른 수정 할당.

예시.
중간 셀에서 출력 셀로의 발화 전송의 전송 부분.
일반적으로 다음과 같은 기능이 공통적으로 있습니다.
이전 출력 값에 대한 피드백을 제공합니다.

(2022년 8월에 처음 게시되었습니다.)

신경 회로 프로그래밍. 그것의, 파이썬 언어로 된 샘플 코드.

소스 코드 _1

소스 코드 _2

무신론과 영혼의 구원에 대하여. 신경과학으로 살아보세요!

소개

이 책은 에세이 형식으로 구성되어 있습니다.
각 글은 저자가 쓴 순서대로 배열되어 있습니다.

어디서든 읽기 시작할 수 있습니다.

뇌 활동을 모니터링하는 헬멧과 헤어 밴드. 그들의 존재에 의한 양심의 세대.

외부에서 사람의 내면의 생각을 알기 위해.
현재로서는 어렵습니다.

사람이 살인이나 사기와 같은 사악한 의도를 품고있는 경우.
그가 주변 사람들에게 좋은 사람인 척한다고 가정 해보십시오.
그러면 주변 사람들은 다음과 같이 생각할 것입니다.

"이 사람은 나쁜 사람이 아니다."

따라서 우리는 다음과 같은 일을 하는 경향이 있습니다.
주변 사람들에게 보이지 않게 몰래 나쁜 짓을 한다.

그러한 사람들의 내면의 생각을 끊임없이 모니터링합니다.
사람들이 나쁜 일을하지 않도록 안내합니다.
그런 역할을 하는 존재.
인간이 그런 방식으로 잉태 한 존재.
그것이 종교의 신입니다.

지금까지 인간은.
인간은 매일매일 다음과 같은 사실을 깨닫기 위해 필사적으로 노력해 왔습니다.

신이 자신의 내면을 끊임없이 지켜보고 있다는 것을.
이것을 확신하기 위해.
나쁜 일을 하지 않기 위한 자제력.
그런 가상의 강력한 외부 존재에 의존하는 것.
이것이 그들이 자신의 양심을 유지하려고 노력한 방법입니다.

그러나 신은 인간이 편의를 위해 가상으로 창조한 산물일 뿐입니다.
실제로 존재하지 않습니다.
그것은 당신이 그것을 믿는 한에만 유효합니다.
과학의 발달로 인간의 종교적 정신이 사라지면 그 효력은 급속히 사라질 것입니다.
그 효능은 급속히 사라질 것으로 생각됩니다.
그렇게 되면
외부 관찰자 인 신.
그것이 없으면 인간은 다음을 실현하기 어려울 것입니다.
자신의 마음 속에 양심을 유지하십시오.

과학의 시대에.
인간의 내면을 감시하는 것.
그렇게함으로써 우리는 양심을 유지할 수있을 것입니다.
이를 위한 메커니즘으로 무엇을 고려할 수 있을까요?

한 가지 가능성이 있습니다.
인간 뇌의 특정 부분에서 전체로의 활동.
내용을 읽기 위해 다음의 존재.
MRI.
뇌 혈류의 패턴을 읽는 장치.
신경 회로의 활동을 읽는 장치.

이러한 기계 및 하드웨어의 사용.
인간 뇌의 활동을 모니터링하는 하드웨어.
가능한 한 작고 절전형으로 만들어야 합니다.
예를 들어 다음과 같은 장비를 갖춘 하드웨어여야 합니다.
예시.
가벼운 헬멧 또는 헤어 밴드.
태양 전지 또는 경량 충전식 배터리.

이러한 하드웨어는 개인이 언제 어디서나 지속적으로 착용해야 합니

다.
예시.
그가 자고있는 동안.

이는 다음 기관에서 의무화해야 합니다.
인류에게 보편적으로 적용되는 법.

인간의 뇌 활동을 측정하고 모니터링하는 능력.
기능이 내장된 헬멧과 헤어 밴드.
인간은 항상 착용해야 합니다.

이를 통해 다음을 달성 할 수 있습니다.
사람이 특정 생각을 할 때.
자동으로 확인합니다.
다음과 같은 하드웨어에 해당 사실을 표시합니다.
예시.
헬멧에 부착된 램프.
원격 위치에 있는 모니터.

무선으로 다른 사람의 심리 상태를 항상 모니터링하기 위해 사용하는 사람.

사람이 거짓말을 할 때.
사람이 거짓말을하면 뇌 활동에 특이한 징후가 나타납니다.
뇌 활동을 모니터링하는 헬멧이이를 읽습니다.
뇌 활동을 모니터링하는 헬멧이 이를 읽고 램프와 전파를 통해 주변 사람들에게 표시합니다.
이를 통해 다음 사항을 주변 사람들에게 알리고 경고합니다.
거짓말쟁이가 바로 근처에 있음.

거짓말 탐지기.
과거에는 피부를 측정하는 데 사용되었습니다.
이제 인간의 뇌 활동을 직접 측정할 수 있습니다.
이것은 새로운 가능성입니다.
이것은 거짓말 탐지 정확도를 크게 향상시킬 것입니다.

살인자, 사기꾼.

그런 사악하고 위험한 생각.
그들의 주인.
그들이 그런 사악한 생각을하는 순간 그들의 뇌 활동에 나타나는 독특한 징후와 패턴.
머리에 쓴 헬멧이 이를 읽을 수 있습니다.
그렇게함으로써 헬멧은 주변 사람들에게 다음 정보를 공개적으로 알릴 것입니다.
"이 사람은 나쁜 사람입니다!"
이러한 정보는 인터넷이나 전화의 반대편에 있는 비즈니스 파트너에게도 올바르게 전달되어야 합니다.
이러한 방식으로 정보 시스템을 구축하고 유지합니다.

화를 내고 흥분하는 상태.
그런 마음 상태에있는 사람.
헬멧은 그의 내면의 생각을 감지 할 수 있어야합니다.
헬멧은 그의 내면의 생각을 감지 할 수 있어야 주변 사람들이 램프를 켜거나 특정 무선 신호를 보내서 다음 정보를 원격으로 알 수 있습니다.
"이 사람은 기분이 매우 좋지 않습니다.
이 사람에게 접근하면 기분이 매우 나빠질 것입니다!"

비밀리에 범죄를 저지르는 경우.
아무에게도 말하지 않고 범죄를 저지르고 아무것도 모르는 척하는 행위.
주변 사람들이 알게 될 것입니다.
그런 일이 일어날까 봐 걱정됩니다.
당신은 그런 일이 일어날까봐 매우 걱정하고 있습니다.
헬멧은 이러한 내면의 생각을 감지하도록 특별히 설계되었습니다.
이렇게하면 주변 사람들이 원격 상태에서 다음 정보를 이해할 수 있습니다.
"이 사람은 범죄자이고, 숨어서 나쁜 짓을 하고 있어!"

뇌를 모니터링하는 정보.
GPS에서 제공하는 위치 정보.
이를 결합하여 주변 사람들에게 다음과 같은 방식으로 알릴 수 있습니다.
"잘못을 저질렀지만 여전히 숨기고 싶어하는 사람.
이 마을에 그런 사악한 사람이 있습니다!"
주변 사람들이 그러한 정보를 알아볼 수 있도록 하세요.

다른 사람을 돕는다는 느낌.
평화로운 느낌.
좋은 생각을 가진 사람.
그는 좋은 생각을 가지고 있습니다.
그의 뇌 활동에서 이것을 읽어보세요.
그리고 주변 사람들에게 다음 정보를 알려주세요.
"이 사람은 위험한 사람이 아닙니다.
걱정하지 마세요.
그는 아주 좋은 생각을 하는 사람입니다!"

그렇게함으로써 양심과 선의의 포인트가 그 아래에 축적되어야합니다.
그런 포인트를 많이 쌓은 사람이라면.
주변 사람들에게 그 사람에 대해 다음과 같이 알려주세요.
"이 사람은 도덕성이 높은 성인입니다."

뇌 활동을 모니터링하는 헬멧.
인간 두뇌의 심리 상태를 측정하고 확인합니다.
즉, 그것은 인간의 내면의 마음을 감시하는 역할을하는 것입니다.
결과적으로 사람들이 양심을 개발하도록 장려 할 것입니다.
그 결과 전통적인 감시자인 신은 더 이상 필요하지 않게 될 것입니다.
결과적으로 종교가 필요 없게 될 것입니다.

뇌 과학의 발전.
이것은 인간이 신과 종교를 극복 할 수있게 해줄 것입니다.
일종의 과학 혁명입니다.

모든 인간을위한 헬멧 착용 의무화.
이렇게하면 다음을 수행 할 수 있습니다.
헬멧을 착용하지 않는 사람들.
그들이 그렇게한다는 사실 자체가 다음과 같은 신호입니다.
마음속에 악의를 품고 있습니다.
그들은 헬멧 없이는 헬멧을 착용할 수 없습니다.
그렇게 함으로써 그들은 주변 사람들에게 다음과 같은 사실을 보여주고 있습니다.
"나는 사실 위험한 사람입니다!"

이런 식으로 그들의 내면의 생각을 결정합니다.

이 경우 다음 사항을 고려해야 합니다.
사생활 침해.
헬멧을 통해 개인의 모든 뇌 활동을 외부에 완전히 공개하는 것은 사생활 침해에 해당합니다.
이는 프라이버시 침해에 해당합니다.

개인의 모든 내면의 생각이 외부로 유출될 수 있습니다.
조현병 환자는 이 문제로 고통받습니다.
그들이 가지고있는 것과 같은 문제.
헬멧 착용자에게도 동일한 문제가 발생할 수 있습니다.
이것은 충분히 예상할 수 있는 일입니다.

따라서 최소한 다음 사항을 미리 인식해야합니다.
우선 헬멧의 기능을 다음과 같이 좁혀야 합니다.
악의적 인 의도를 마음 속에 품고있는 개인.
이를 외부에 알리고 감지하는 기능.

이러한 형태로 새로운 헬멧을 만드는 것.

(2008년 9월 최초 공개)

사후 세계는 없습니다. 신경계와 영혼.

영혼은 다음과 같은 실체입니다.
신경계는 활동 상태에 있습니다.
신경계를 통과하는 전기 충동.
그들의 발사와 전달.
그것들의 모음.

영혼의 경우 다음을 실현할 수 있습니다.
이산 신경 회로 활동의 관점에서 그 존재를 생각하는 것.

이 점에서 다음과 같은 주장은 상당히 타당합니다.

영혼의 존재는 인간뿐만 아니라 일반적으로 신경계를 가진 동물에게도 널리 퍼져 있습니다.

예시.
귀뚜라미와 같은 곤충.
신경계는 그들의 머리에 내장되어 있습니다.
따라서 그들의 몸에는 영혼이 분명히 존재합니다.

인간뿐만 아니라 일반적으로 가전 제품에도 영혼이 널리 존재합니다.
예.
텔레비전과 컴퓨터와 같은 전기 제품.
전류는 내부에 존재하는 전기 회로를 통해 살아 있고 흐릅니다.
이런 의미에서 전원이 켜져 있는 동안에도 살아 있습니다.
그런 의미에서 영혼이 있습니다.

죽는다는 것.
그것은 다음과 같습니다.
신경계와 전기 시스템.
더 이상 충동이나 전류가 흐르지 않습니다.
그것들을 포함하는 존재 내부에서 전기가 나갑니다.

전기 제품은 플러그를 뽑을 때마다 죽습니다.
제품에 내부 배터리가 있는 경우.
내부 배터리를 동시에 분리하세요.
그러면 제품이 완전히 죽게 됩니다.
제품의 영혼이 완전히 지워질 수 있습니다.
그렇게 할 수 있습니다.

동물과 인간의 경우.
그들의 신경계에 대한 산소 손실.
뇌의 물리적 파괴.
위의 이벤트 중 하나가 발생해야합니다.

그 결과 신경계가 비활성화됩니다.
결과적으로 전기 충격이 전달되지 않습니다.
결과적으로 그들은 차갑고 움직이지 않게 됩니다.
그 시점에서 그들은 죽습니다.

영혼은 전기적 존재입니다.
생명체, 인간 또는 전기 기기가 죽으면.
영혼은 그 시점에서 더 이상 존재하지 않습니다.

다음과 같은 일이 일어나는 것은 불가능합니다.
영혼이 스스로 하늘로 올라가는 것.
이로부터 우리는 다음과 같이 말할 수 있습니다.
사후 세계는 천국도 지옥도 없습니다.

죽은 사람의 영혼은 어디에 있습니까?
그것은 어디에도 존재하지 않습니다.
신경계가 활동을 멈추 자마자 그 자리에서 사라졌습니다.

사후 세계의 존재.
세계의 종교는이 전제를 기반으로합니다.
다음과 같은 내용으로 변경되어야합니다.
사후 세계가 존재하지 않는다고 가정하는이 세상의 완성의 내용.

(2008년 9월 최초 공개)

무종교인, 무신론자도 구원받을 수 있다는 내용. 이를 달성하는 방법.

비종교인.
무신론자.
그들은 매일 다음과 같은 행동을 실천합니다.

다른 사람들의 생존을 돕습니다.
노동이나 다른 무엇이든 될 수 있습니다.

불가지론자.
무신론자.
이들은 일기나 레시피에 다음과 같은 내용을 기록합니다.

(1)
"구체적으로, 나는 다른 사람을 돕고 기쁘게 하기 위해 이런 일을 했다."

그런 선행의 노하우.

(2)
"이것은 인류의 생존을 위해 중요하다.
나는 그것을 보존하고 싶다."

그렇게 생각하는 것.
그런 신념과 교훈 그 자체.

(3)
"사람들이 이런 구체적인 일을 하는 것이 좋다."

그런 비즈니스 노하우.

(3-1)
그 행동이 다른 사람과 자신에게 도움이 될 것이다.

(3-2)
그 행동은 수요가 있다.

(3-3)
그 행위는 사회적 해를 끼치지 않는다.

무신론자.
무신론자.
위의 문서와 관련하여 다음과 같은 행위를 수행합니다.

(1)
자신의 유전적 후손에게 대대로 전달합니다.

(2)
자신과 밀접한 관련이 있는 다른 사람.
자신에게 소중한 조직 또는 그룹.
예시.
회사.
관공서.
구성원들이 대대로 물려주기 위해.

(3)
후손을 위해 데이터를 보존하는 신뢰할 수 있는 기관 또는 시설.
예시.
일본 국립 국회 도서관.
후손을 위해 보존하기 위해 해당 기관에 전송합니다.

그 사람이 종교가 없거나 무신론자라 할지라도 미래 사회에서 칭찬을 받고 구원을 받을 것입니다.

그들만의 아이디어, 독창성, 노하우.
그들은 미래 세대를 위해 보존 될 것입니다.
그것은 다음과 같은 것의 절반입니다.

영생을 얻는 것.

불가지론자와 무신론자.
따라서 그들은 영생을 얻습니다.

따라서 그들은 구원받습니다.

따라서 그들은 천국에 간 것과 같은 효과를 얻습니다.

(2014년 4월 최초 게시)

모든 신은 인간이 만든 신이다.

지금까지 나타난 종교의 신들.
그것들은 모두 인간이 만든 관념입니다.
그들은 인간 지능의 경계 안에 있지 않습니다.

이런 점에서 이들 종교의 신은 모두 인간이 만든 신이라고 할 수 있습니다.

일반적으로 이러한 신들은 인간과 같은 존재로 변모해야 합니다.
이러한 신들은 인간의 창조물 범주에 속하지 않습니다.

(2014년 4월 최초 공개)

대자연은 인격이 없습니다. 그것은 신이 될 수 없습니다.

대자연의 분노.
그들은 인간의 상황을 전혀 고려하지 않고 인간을 가지고 놀아요.

애초에 자연은 인격이 없는 물리적-화학적 실체입니다.
인격이 있는 신과는 아무런 관련이 없습니다.

인간은 자연을 마치 하늘의 신처럼 의인화했습니다.

인간은 자연을 어떻게든 다음과 같은 존재로 바꾸려고 노력해 왔습니다.

자기 자신과 소통할 수 있는 존재.
인간은 자연에 대해 다음과 같은 가정을 시도해 왔습니다.

"대자연은 우리와 대화할 수 있다."

그러나 이러한 시도는 별 소용이 없습니다.

자연의 산물을 현미경으로 만져서 분석한다고 가정해 봅시다.
그러면 인간은 그에 상응하는 결과를 얻을 수 있습니다.
다음과 같이 정확하게 부를 수 있습니다.

"자연과 인간 사이의 진정한 대화."

(2014년 4월 초판 발행)

진정한 성자.

한 인간을 구원하는 존재는 또 다른 인간입니다.
그것은 신과 같은 가상의 존재가 아닙니다.

이 세상은 구원이 없는 사회입니다.
그러니 어떻게든 나를 구해줘야 합니다.

인간이 만든 신에게 기도하면 됩니다.
그러면 그 사람은 진정한 성인이 될 수 없습니다.

"어떻게 하면 이 세상이 구원을 얻을 수 있는 사회가 될 수 있을까?"
시행착오를 통해 노하우를 만들어야 합니다.
그리고 그것을 자신의 삶에서 실천해야 합니다.
그런 행동을 실천하는 사람.
그는 진정한 성인입니다.

이 말은 그가 어떤 종교에도 속하지 않더라도 사실입니다.
(2014년 4월 최초 공개)

인간의 영혼은 죽음 이후에 소멸됩니다.

인간의 정신.
그 물질은 뇌에있는 뉴런 그룹의 전기 발사 활동의 모음입니다.

심장의 정지.
심장이 멈추면 뇌에 산소 공급이 중단됩니다.
결과적으로 뇌의 뉴런과 신경 세포는 발사에 필요한 에너지가 차단됩니다.
그들은 발사를 멈출 것입니다.
결국 어떤 세포도 발화하지 않고 죽게 됩니다.

그 시점에서 인간의 정신은 아무데도 가지 않고 그 사람의 뇌에서 사라질 것입니다.

죽은 사람의 영혼은 천국이나 지옥에 가지 않습니다.

천국이나 지옥.
그것은 다음 시대에 인간이 스스로 만든 개념 일뿐입니다.
뇌의 뉴런 그룹의 기능.
일반적으로 대중에게 알려지지 않은 시대.

영혼은 그냥 사라집니다.

(2014년 4월 최초 공개)

신을 믿지 않아도 처벌받지 않는다.

신을 믿지 않는다고 해서 벌을 받지 않습니다.

신은 애초에 다음과 같은 실체입니다.
인간이 창조한 실체가 없는 존재입니다.
신은 존재하지 않습니다.
따라서 다음과 같은 사건이 발생하는 것은 불가능합니다.

신이 인간에게 어떤 행동을 취한다.

오히려 문제는 다음과 같은 사람들의 다음과 같은 행동입니다.
종교를 믿는 데 기득권을 가진 사람들.
하나님을 믿지 않는 사람들에 대한 그들의 공격.
하나님을 믿지 않는 사람들에 대한 원조를 끊는 사람들.

이것이 바로 다음 구절의 내용입니다.
"사람이 하나님을 믿지 않으면 벌을받을 것입니다."

(2014년 4월 최초 게시)

정신병으로서의 종교적 신념. 정신과 의사로서의 무신론자.

정신병으로서의 종교적 믿음.
거의 모든 사람들이이 정신병의 영향을받습니다.
그들은 평생 동안 다음과 같은 형태로 평생을 보냅니다.

완전한 비 치유 상태를 유지합니다.

사이코 패스로서의 종교적 신자.

그들은 다음과 같은 설명을 진지하게 믿습니다.
객관적인 현실이나 진실과 일치하지 않는 거짓 설명.

그들은 신뢰할 수있는 실체에 대한 자신의 아이디어를 생각해냅니다.
그들은 그러한 실체에 대한 믿음을 가지고 있습니다.
그러한 존재는 상상의 존재입니다.
그들의 존재는 불가능합니다.

그들은 신뢰할 수있는 존재를 매우 원합니다.
그들의 최우선 순위는 그것을 확보하는 것입니다.

그들은 진실을 마주하는 것을 피합니다.

진실.
그것은 다음과 같습니다.

의지할 수 있는 위대한 존재.
절대자.

신.
애초에 존재한다는 것은 불가능합니다.

믿을 수 있는 조상.
이미 지구에서 사라졌어
그것은 아무런 힘이 없습니다.

믿을 수 있는 현존하는 신.
결국 그것은 무력한 인간입니다.

사람들은 같은 믿음을 가진 사람들과 연대하고 상호 지원합니다.
종교를 믿지 않는 사람들은 배척당하고 고립되어 살아남을 수 없습니다.

서로 다른 신앙을 가진 이들은 서로를 공격합니다.
종교 전쟁은 사람들 사이에서 끊임없이 벌어지고 있습니다.

그들은 다음과 같은 관점이 부족합니다.
합리성.
객관성.
이성.
침착함.
큰 그림의 관점.

이것은 다음 사실에 대한 반박할 수 없는 증거입니다.

그들이 정신적으로 아프다는 것.

이 정신병에 대한 치료법은 없습니다.
현재 치료법은 없습니다.

모든 사람들이 이 정신병의 영향을 받는다.
이 정신병에서는 영향을받는 것이 표준입니다.
이 정신병에서는 치료되는 것이 비정상입니다.
어떤 사람이 완치되었다고 가정해 봅시다.

그러면 그는 인간 사회에서 괴물로 취급 될 것입니다.
그는 대다수의 정신 질환자들에 의해 사회적 추방자로 박해를 받게 될 것입니다.

이 정신병에서 성공적으로 치료받은 사람.
그는 무신론자입니다.

전 세계에 무신론자 커뮤니티가 필요합니다.
무신론자들은 더 많은 사회적 힘을 가져야 합니다.
무신론자는 다음과 같은 방식으로 사회적으로 활동해야합니다.

종교로부터 사람들을 치유하는 정신과 의사.
무신론자들은 정신과 의사로서 다음과 같은 방법을 찾아야 합니다.
정신 질환으로서의 종교를 치료하는 방법.

정신 질환으로서의 종교를 치료하는 방법은 사람들에게 다음과 같은 존재를 제안하는 것입니다.
합리적이고 과학적이며 입증 가능하고 신뢰할 수있는 실체.

이 아이디어의 씨앗은 다음 이론에 존재합니다.
유전학.
신경과학.
무신론자들은 정신과 의사의 처방으로 다음을 받아야합니다.
유전학과 신경과학.
이 두 가지를 사회에 철저히 홍보하세요.

사람들의 다음과 같은 욕구를 어떻게 충족시킬 수 있습니까?
신뢰에 대한 욕구.
무신론자들은 이것을 필사적으로 연구해야합니다.

죽음 후 영혼의 구원.
그것에 대한 합리적인 설명.
내용에 대해 생각해보세요.
이것은 또한 위의 치료의 일부로 필요합니다.

신경계가 작동을 멈 추면 영혼이 사라집니다.
애초에 죽음 이후에는 천국이 없습니다.

사람들은 다음 사항에 대해 매우 염려합니다.
"내가 죽으면 어떻게 될까?"

따라서 그들은 그것에 대해 설명하려고 매우 열심히 노력합니다.
마치 산소처럼 절실하게 그 설명을 원합니다.

죽음 후 천국에 대한 열망.
이것은 그 자체로 정신병의 증상입니다.
다음과 같은 증상과 같은 종류의 증상입니다.

예.
설탕을 필사적으로 갈망하는 당뇨병 환자.
그러한 증상.

종교적 신념.
인간 사회에서는 모든 사람이 질병의 영향을받습니다.
인간 사회에서 질병의 영향을받지 않는 건강한 사람들은 비정상적인 것으로 취급됩니다.
따라서 종교는 사회에서 문제가되지 않습니다.
그게 전부입니다.
종교적 믿음은 광기의 상태입니다.
종교적 믿음에는 합리성과 증거가 부족합니다.
사회적으로 해롭습니다.
정신병입니다.

(2020년 8월 최초 공개)

무덤의 진정한 중요성

무덤은 다음과 같은 실체입니다.
일생 동안 그 사람과 그 가족의 행위.
미래 세대를 위해 보존하기 위해.
그 일부로서의 물질적 기념물.

인간의 영혼은 죽는 순간 사라집니다.
예를 들어 이렇게 생각해 보세요.
"조상의 영혼은 무덤에 있다."

이것은 불가능하고 어리석은 사고 방식입니다.

조상의 유골을 보존하세요.
그리고 나중에 DNA를 분석하세요.
그 결과 예기치 않게 효과적인 유전자가 발견 될 수 있습니다.
그러한 가능성은 가능합니다.

그러나 이 경우 다음 사항을 고려해야 합니다.
사람의 뼈는 물리적 실체입니다.
그것은 단지 화학 물질 일뿐입니다.
당신이 그것을 숭배하더라도 그것에서 아무것도 나오지 않을 것입니다.

"부처님."

그것에 대해 생각할 필요가 없습니다.

반드시 깨달아야 합니다.
무덤은 그 목적을위한 것입니다.

(1)
그 사람이 죽기 전에 그 사람을 다시 기억하기 위해서.
그 사람을 내 마음속에서 다시 살리기 위해서.
이런 식으로 그 사람을 기억하기 위해서입니다.

(2)
이렇게 함으로써 무덤을 방문한 사람은 다음 사항을 상기해야 합니다.
고인이 남긴 교훈은 인간의 삶에 유효합니다.

(3)
성묘를 하는 사람은 성묘를 하면서 다음 사항을 마음속에 활성화시켜야 합니다.

고인이 남긴 삶과 업무 노하우.

(4)
이렇게 함으로써 성묘한 사람에게 다음과 같은 내용을 전달해야 합니다.
살아갈 용기와 지혜.

따라서 관련자 중 한 사람이 성묘를 위해 다음과 같은 시스템을 구축했다고 가정 해 보겠습니다.
고인의 교훈을 함께 기록합니다.
그러면 언제든지 그 내용을 열람할 수 있습니다.
그러면 사람들은 더 기꺼이 무덤을 방문하게 될 것입니다.

(2014년 4월 최초 게재)

천국이나 지옥은 없습니다.

인간의 영혼이 있을 뿐입니다.
뇌 신경계의 전기적 활동.
우리가 죽으면 멈춥니다.
그들은 그대로 사라집니다.

따라서 인간에게는 사후 세계가 없습니다.

따라서 천국이나 지옥도 없습니다.

사람이 죽은 후에도 계속 존재하는 것은 무엇입니까?
그것은 오직 다음과 같습니다.

(1)
그 사람이 성관계를 맺고 생산하고 키운 유전 적 복제물.
유전적 자손.

(2)
그 사람의 문화적 후손.

(2-1)
그 사람이 일생 동안 다른 사람에게 전수한 다양한 종류의 노하우.

(2-2)
그 사람의 생전 동선을 기록한 문서.

사람은 죽은 후에 천국이나 지옥에 가지 않습니다.
그러나 감히 다음과 같이 될 것이라고 말합니다.

(1)
사람이 죽기 전의 말과 행동.
생전에 한 사람의 말과 행동이 기록되어 후대에 전해집니다.

(2-1)
생전에 한 사람의 말과 행동이 기록되어 후대에 전해지는 것을 말합니다.
내세에서 선행으로 칭찬을 받는 것, 즉 천국에 간 것과 같습니다.

(2-2)
내세에 미움의 대상이나 멸시의 대상이 되는 경우.
이 경우 그 사람은 지옥에 간 것과 같은 상태가 될 것입니다.

(2014년 4월 최초 공개)

무신론 및 무종교 주장. 신경과학에 근거한 것이라면 괜찮습니다.

과거에는.
신과 종교의 개념.
인간에 의해 발명되었습니다.
그 당시에는 신경 과학이 거의 개발되지 않았습니다.
따라서 뇌의 내부는 블랙 박스와 같았습니다.

따라서 인간은 자신이 적합하다고 생각하는대로 다음과 같이 해석하고 상상했습니다.
영혼은 인간 안에 존재한다.

인간이 죽으면 영혼은 육체에서 빠져나온다.
영혼은 가상의 천국과 지옥의 세계로 간다고 믿었습니다.

신경과학은 현재 빠르게 연구되고 있습니다.
연구 결과에서 우리는 다음과 같이 말할 수 있습니다.

영혼과 마음.
그 실체는 다음과 같습니다.
뇌의 신경 세포에 의해 형성된 신경망.
네트워크 내에서 발생하는 충동과 발화.
그들에 의해 발생하는 신경 세포 간의 전달 현상.

일종의 전기 현상입니다.

인간의 뇌는 다음 개체와 동일합니다.
텔레비전.
플러그를 뽑으면 화면이 꺼집니다.

뇌에 산소가 공급되지 않습니다.
뇌가 손상됩니다.
이러한 이벤트가 발생한다고 가정해 봅시다.
그러면 다음과 같은 이벤트가 발생합니다.
신경망이 죽거나 파괴됩니다.

(1)
뇌사 상태가 됩니다.

(2)
다음 이벤트가 발생합니다.
성격, 기억력 및 기타 정신 현상의 변화.

영혼.
그것은 뇌 신경계 자체의 활동입니다.
인간의 죽음.
이것은 뇌의 신경 세포가 죽고 발사를 멈추게합니다.
그러면 영혼은 전원이 꺼진 TV처럼 그 자리에서 사라집니다.
영은 죽음 이후에는 존재할 수 없습니다.

영혼은 육체를 떠날 수 없습니다.
영혼을 남기려면.
이를 위한 유일한 방법은 다음과 같은 행동을 취하는 것입니다.
MRI와 같은 기계를 통과합니다.
그렇게함으로써 활동 상태가 외부로 복사됩니다.

그것은 그대로 육체의 영혼입니다.
천국과 지옥.
그들의 존재 장소는 멀리 떨어진 어딘가에있는 공간으로 가정됩니다.
영혼은 그러한 먼 천국이나 지옥에 갈 수있는 수단이나 방법이 없습니다.
천국이나 지옥이 존재한다고 해도 마찬가지입니다.

천국과 지옥.
천국과 지옥은 다음과 같은 실체입니다.
지구상 또는 우주 어디에서나 편리하게 접속할 수 있는 클라우드 서비스.
즉, 그들이 존재한다면 존재합니다.
그러나 영혼은 그러한 장소로 날아갈 수 없습니다.
그래서 결국 그들은 존재하지 않습니다.

미래에 다음과 같은 내용을 가진 장치가 만들어 졌다고 가정 해보십시오.
그것은 다음과 같은 것이 될 것입니다.
인간이 만든 천국.
인간이 만든 지옥.
인간 두뇌의 신경망.
이것들의 내용을 외부 세계로 복사합니다.
그리고 복사된 데이터를 클라우드 서비스에 저장합니다.
그리고 그 내용이 좋은지 나쁜지 판단합니다.
이 모든 작업이 수행되어야 합니다.
이런 식으로 최종 목표가 성공적으로 달성됩니다.
이러한 일련의 동작을 수행하는 장치.

육체와 독립된 정신.
천국.
지옥.
이 중 어느 것도 현재 존재할 수 없습니다.

또한 인간의 뇌를 다른 생물의 뇌와 비교하면.
그들은 발달 영역 측면에서 다릅니다.
그러나 기본 구조 측면에서는 많은 공통점이 있습니다.

이것은 다음과 같은 설명으로 해석할 수 있습니다.
같은 기원을 가진 살아있는 유기체.
원래 구조가 단순했던 생물체.
반복적인 돌연변이.
그들이 점차 분리되고 복잡하며 다양한 종이되었다는 사실.

인간 두뇌의 창조.
창조주 하나님에 의해 창조되었다는 것.
그러한 주장을 주장하는 것.
이러한 주장은 설명하는 데 필요한 노력의 양과 입증 가능성 측면에서 다음 설명보다 훨씬 열등합니다.
유전학에 의한 설명.
생명의 유전적 메커니즘에 의해 창조되었다는 것입니다.

정신.
그 존재는 다음과 같이 없이도 문제없이 설명되고 해석 될 수 있습니다.
다음 엔티티를 가져옵니다.
하나님과 같은 창조주.

다음을 나타냅니다.
하나님의 개념.
더 이상 필요하지 않습니다.
예.
야훼.
인간이 자신의 마음 속에 만든 편리한 인공 신, 아버지 인물입니다.
그것은 우리가 뇌에 무엇이 있는지 몰랐던 시대에 많이 사용되었습니다.
뇌를 이해하는 데 더 많은 진전이 있습니다.
그러한 미래가 실현 될 것입니다.
그 때 신의 개념은 그 임무를 완수 할 것입니다.

신.
종교.
그들의 존재.

그들은 다음과 같은 발전에 의해 지워지고 무효화 될 것입니다.
신경 과학.
유전학.
그들의 발전.

(2014년 4월 첫 출판)

유기체와 인간에게 가장 중요한 것.

자신에 대한 살아있는 증거.
미래 세대를 위해 보존되어야 합니다.
이것은 생명체와 인간에게 가장 중요한 것입니다.

다음과 같이 분류할 수 있습니다.
자녀와 손자는 자신이 생성 한 살아있는 유기체입니다.
자신의 유전자 사본.
도서관에 보존된 자신의 필체로 된 원고.
자신의 문화적 사본.

뉴스 기관의 뉴스 기록.
자신이 카메라로 촬영 한 비디오 기록.
이벤트 사본.

은둔자.
은둔자.
그들도 다음과 같은 행위를 수행하여 후손을 위해 자신에 대한 살아있는 증거를 남길 수 있습니다.
자신의 생각을 기록하여 문서 보존 기관에 보냅니다.

사후 세계의 존재.
그런 것이 있다고 생각했습니다.
종교.
다음과 같은 담론을 주장함으로써 사람들의 다음 행동을 방해합니다.

사람들은 자신이 살아있는 동안 자신이 살았다는 증거를 만듭니다.

"이생보다 다음 생을 더 중요하게 생각하십시오."

사람들의 삶에서 행복을 실현하기위한 주요 문제입니다.

(2014년 4월 초판 발행)

생명체의 뇌와 인간의 뇌는 공통적이어야 합니다.

해부도를 관찰하는 모습.
생물학적 뇌.
인간의 뇌.
둘 사이에는 본질적인 차이가 없습니다.
그들은 동형입니다.

예. 예.
돌고래.

인간의 뇌.
생물학적 뇌의 일종입니다.
솜씨 측면에서 인간과 다른 생물 사이에 선을 긋는 것.
그것은 어렵습니다.

공로 측면에서 인간과 다른 생명체 사이에 선을 긋는 것은 어렵습니다.
기존 종교와 인간이 만든 신이 그렇습니다.
예.
기독교.
그들은 이미 그 자체로 잘못되었습니다.

(2014년 4월 초판 발행)

선행을 하는 존재. 그것은 구원 받아야합니다.

선한 일을하는 사람들.
그들은 다음을 깨닫는 것이 필요합니다.
그들 자신은 어떤 방법으로든 구원받을 필요가 있습니다.

악을 행하는 자들.
그들은 다음을 깨닫는 것이 필요합니다.
그들은 어떤 방법으로든 처벌을 받아야합니다.

그들이 깨닫지 못하면.
다음 이벤트가 발생합니다.
인간 사회의 도덕성의 붕괴.

인간 두뇌의 상태.
현재 우리는이 상황에 대한 가장 간단한 세부 사항 만 알고 있습니다.
따라서 다음 내용은 외부에서 판단 할 수 없습니다.
진짜 좋은 사람은 누구입니까?
진짜 나쁜 놈은 누구입니까?
이 문제는 반드시 해결되어야합니다.
이를 달성하기 위해 인간은 다음과 같은 개념을 생각해 냈습니다.
인간이 만든 개념으로서의 신 개념.

하나님은 항상 선을 행하는 사람들을 지켜보신다.
하나님은 항상 악한 자들을 지켜보신다.

인간은 다음을 달성하려고 노력했습니다.
사람들의 생각을 그 방향으로 움직이기 위해.
모든 개인의 행동을 통제하기 위해.

그러나 다음과 같은 사건이 발생한다고 가정해 봅시다.
뇌 스캔 기술의 발전.
이를 통해 다음을 관찰할 수 있습니다.

사람들의 선한 의도.
인간의 악의.
뇌에서 그들의 위치.
뇌의 활성 상태.

이러한 내용이 알려진 경우.
위의 "신성한 감독"에 대한 아이디어.
그들은 불필요 할 것입니다.

침팬지와 돌고래는 선행을 베풀고 있습니다.
그들은 구원 받아야합니다.
이것에 대한 깨달음이 필요합니다.

열심히 일하는 개미.
그들은 구원 받아야합니다.
이것을 깨닫는 것이 필요합니다.
생물의 두뇌.
그들은 좋은 의도와 나쁜 의도를 가지고 있습니다.
그들의 메커니즘은 종에 따라 단순하거나 복잡 할 수 있습니다.
그러한 가능성은 매우 가능합니다.

이를 위해 다음과 같은 조치가 필요하지 않습니다.
신의 개념을 불러 일으킨다.
이를 위해 다음 작업을 수행하면 충분합니다.
뇌 스캔.
그런 날이 가까운 장래에 올 것입니다.
다음과 같은 방식으로 인간보다 빨리 올 것입니다.
그들의 두뇌는 단순합니다.
그들의 메커니즘은 이해하기 쉽습니다.

(2014년 4월 에 처음 게재됨)

인간은 신이 존재하지 않는 조건에서 선을 행하고 있습니다. 그렇게 만드는 방법. 그러한 설립. 그것이 필요하다는 것.

친절하고 선한 사람.
신이 존재하지 않아도 인간 사회가 그들을 창조하는 것이 필요합니다.
이것은 인간 사회에 필요합니다.

과거에는 다음과 같은 이유로 많은 종교인과 종교 추종자들이 합류했습니다.

기존 신자들의 행동.
그들은 친절하고 양심적이었습니다.
일반 대중은 그들에게 깊은 인상을 받았습니다.
종교의 상세한 교리.
일반 대중은 그것에 대해 많이 알지 못했습니다.
그러나 그들은 방금받은 좋은 인상에 감동했습니다.
이러한 감정을 바탕으로 그들은 긍정적 인 태도로 종교에 합류했습니다.

종교인과 신자.
그들은 선행을 합니다.
종종 다음과 같은 일이 많이 발생합니다.
그들 사이에 다음과 같은 의식이 존재합니다.

사람이 선한 일을 하고 있는지 아닌지? 하나님께서는 항상 그들의 행동의 내용을 지켜보고 계십니다.
그 사람이 선한 일을하지 않는 경우.
그 사람이 선을 행하지 않으면 죽은 후에 천국에 갈 수 없습니다.

이러한 생각에는 다음과 같은 경향이 있습니다.

다음과 같이 생각합니다.
"나는 항상 하나님의 감시를 받고 있다.
그러므로 나는 하나님을 기쁘시게 하기 위해 선한 일을 할 것이다."

이런 생각은 이타적입니다.

다음과 같이 생각합니다.
"나는 죽은 후 천국에서 영원히 좋은 생각을 하고 싶다."
이 생각은 다음에 해당합니다.
쾌락주의.
표면적인 은폐.

그들은 다음과 같이 생각하지 않는 것 같습니다.
선한 일을 하고자 하는 마음 깊은 곳의 열망.
그러한 확고한 의도를 바탕으로 선행을 하고 있다고 생각합니다.

선행을 창조하는 사람들.
그런 사람의 존재는 사회에 필수적입니다.
이는 다음과 같은 점에서 필연적입니다.
인간 사회의 일상 활동.
그것은 그들의 노력에 달려 있습니다.

그러나 이제는 인간이 다음과 같은 시스템을 만들어야하지 않을까요?

사람들이 자발적으로 선행을 할 수 있어야 합니다.
사람들이 그렇게 하도록 장려하기 위해서.
이를 달성하기 위한 사회적 메커니즘.
이를 위해서는 다음과 같은 개념이 전혀 거론되어서는 안됩니다.
신.
사람들을 다음과 같은 개념에서 해방시키기 위해.
신에 의한 감시.
죽음 이후 사람들에 대한 하나님의 심판.
하나님은 다음과 같은 목적을 위해 그 자리에서 사후에 사람들을 일방적이고 자의적으로 선택하십니다.
천국 입성.
그렇게 할 수있는 권한을 부여합니다.
그러한 수감자들은 천국에서 영원한 쾌락을 누릴 수 있습니다.
그들은 특권적인 방식으로 그것을 계속 누릴 것입니다.
그러한 편안한 생활의 영속.
미래에 그러한 편안한 삶을 실현하는 것.
이를 달성하기 위해서는 인생에서 많은 선행을해야합니다.
사람들은 이생에서 그러한 높은 수준의 삶을 실현하기를 열망해야합니다.
이를 달성하기 위해 사람들은 위선적으로이 세상에서 선행을하기 위해 위선적으로 노력해야합니다.

이렇게하면 다음이 실현됩니다.
사람들의 선행.
선행의 자발적인 발생.
그 실현을 장려하는 사회적 메커니즘.
선행의 실현을 장려하고 종교보다 더 큰 효능을 가진 사회 시스템.

(2014년 4월 최초 발표)

신이나 종교 없이도 사람들이 선한 일을 하도록 영감을 주는 방법.

신이나 종교 없이도 사람들이 선행을 하도록 영감을 주는 방법.
이를 위해 다음과 같은 간단한 사실을 사람들에게 제시하십시오.
그것만 있으면 됩니다.

당신은 착한 사람입니다.
다른 사람의 생존에 기여하는 사람.
그런 사람들은 잔인하고 잔인한 사람들보다 노후에 살아남을 가능성이 더 높습니다.

친절하고 선한 사람은 사랑에 빠진 파트너를 떠날 가능성이 적습니다.
이것은 그 사람에게 더 바람직한 결혼 기회로 이어질 가능성이 더 높습니다.
따라서 그는 자신의 자녀를 가질 가능성이 더 높습니다.
결과적으로 후손에게 자신의 유전적 사본을 남길 가능성이 더 높습니다.

같은 능력을 가진 경우.
같은 직장에 근무하는 경우.
친절하고 선한 사람이 잔인하고 잔인한 사람보다 살아남을 가능성이 더 높습니다.
친절한 사람은 더 오래 일할 수 있습니다.
그들은 자신의 생존에 필요한 자금을 축적할 가능성이 더 높습니다.

다른 사람의 생존에 기여합니다.
그러한 활동에 적극적으로 참여하는 사람.
그렇게하는 사람들은 그렇지 않은 사람들보다 상을받을 가능성이 더 높습니다.
그들의 업적.
이러한 업적은 미래 세대에게 전달될 가능성이 높습니다.

다른 사람의 생존에 기여하는 일을 하는 사람들.
그렇게 하는 사람들은 그렇지 않은 사람들보다 더 큰 보상을 받을 가

능성이 높습니다.
결과적으로 그들은 재정적으로 더 많은 여유를 가질 수 있습니다.
결과적으로 그들은 후손에게 더 많은 것을 물려줄 가능성이 높습니다.

착하고 친절한 사람이 되세요.
다른 사람에게 기여하는 사람.
결과적으로 이들은 다음 사항을 미래 세대에 물려줄 가능성이 높습니다.
자신의 유전적, 문화적 후손.

다른 사람에게 도움이 되는 사람.
좋은 사람이 되는 것.
한 사람의 삶에서 이러한 것들의 정도가 클수록.
한 사람의 삶에서 이러한 것들의 정도가 클수록 미래 세대를 위해 그 사람의 삶에 대한 증거가 더 좋아질 것입니다.
이것은 생물학적으로 입증되어야 합니다.
그것이 가능하다면 좋을 것입니다.
이것이 증명될 수 있다면.
사람들은 자연스럽게 선행을 할 것입니다.
이것은 사람들이 신이나 종교를 전혀 고려하지 않더라도 쉽게 달성할 수 있습니다.

잔인하고 잔인한 사람들.
그런 사람들은 끔찍한 행동으로 역사에 기억 될 것입니다.
그들은 끔찍한 행동으로 역사에 기억 될 것이며, 이는 그들에게 부정적인 가치의 오명을 남길 것입니다.
따라서 그 사람은 인간 사회가 존재하는 동안 악당으로 취급 될 것입니다.
이것은 다음과 같은 실현으로 이어질 것입니다.
그러한 상황을 피하고 싶은 사람들.
그들은 선행을하기 위해 최선을 다해야합니다.

이런 식으로 신과 종교는 불필요하게 될 것입니다.

(2014년 4월 최초 공개)

신과 종교를 불필요하게 만드는 것. 이를 달성하는 가장 효과적인 방법은 무엇입니까? 그것은 무엇일까요?

다른 사람에게 도움이 되는 것입니다.
그러한 행위를 하는 것입니다.
기업이 이를 소홀히 한다면.
그렇게 하지 않으면 기업은 점차 쇠퇴하고 멸망할 것입니다.

기업은 쇠퇴해서는 안 됩니다.
그러기 위해서는 다음과 같은 행동이 기업에 필요합니다.
다른 사람에게 계속 유용해야 한다.

다른 사람들의 생존에 도움이 되어야 합니다.
더 많은 일을 하기 위해.
이렇게 하면 다음과 같은 개체가 더 쉽게 생존할 수 있습니다.
개인과 그 사람의 유전적, 문화적 후손.
그런 시스템.
사회적으로 그들을 창조하기 위해.
이것은 다음을 불필요하게 만드는 가장 효과적인 방법입니다.

그 사람 자신에게 유리한 생존 방법.
신의 선물의 형태로 그것을 찾는 것.
그런 삶의 방식.
신과 종교 그 자체.

(2014년 4월 초판 발행)

긍정적 인 가치의 존재로 남아 있습니다.

어떤 사람이 다음과 같은 행위를 저질렀다고 가정 해보십시오.

사람의 생존을 위험에 빠뜨리기 위해.
사람의 생존을 불가능하게 만드는 것.
그런 행위를 저지르는 것.

그러면 그 사람은 다음과 같은 존재로 남게 됩니다.
부정적인 가치를 가진 존재.
길항제.
예시.
나치 독일.
히틀러.

다음 (1)이 다음 (2)보다 낫다.
인간은 다음 (1)을 욕망한다.
(1)
미래 세대에게 긍정적인 가치를 지닌 사람으로 기억되는 것.

(2)
부정적인 가치를 지닌 존재로 후세에 남고 싶다.

다음과 같은 내용이 될 것입니다.
양심을 행사하는 인간.
인간은 선행을 행한다.
그러한 행동의 원동력.
이러한 힘은 신이나 종교를 들먹이지 않고도 생성될 수 있다는 것.

(2014년 4월 초판 발행)

인간은 어떻게 구원받을 수 있을까요?

인간이 구원받기 위해서는.
그러기 위해 특별히 다음과 같은 행위를 할 필요는 없습니다.
어려운 종교적 관습.

이를 위해서는 다음과 같은 행위가 필요합니다.
이를 위해 필요한 행동은 어떤 식 으로든 다음을 실천하고 결과를 얻는 것입니다.
다른 사람의 생존에 유용합니다.
다른 사람의 삶을 편하게 만들기 위해.

이런 식으로 다른 사람들의 삶을 더 쉽게 만들기 위해.
이러한 실현에 기여한 사람들.
그들은 자신이 필요할 때 다른 사람들로부터 도움을 받을 가능성이 더 높습니다.
그들은 더 쉽게 구원받을 수 있을 것입니다.
그들은 미래 세대에게 긍정적이고 가치 있는 존재로 자신의 이름을 남길 수 있을 것입니다.
그런 점에서 그들은 구원받을 것입니다.

위의 교훈은 다음과 같은 옛 속담으로 요약할 수 있습니다.
"자비는 남을 위한 것이 아니다."

(2014년 4월 최초 게시)

살아남지 못하면 아무것도 아니다.

인간은 일종의 유기물입니다.

그 존재는 다음과 같은 변화의 과정을 기반으로 합니다.
지구상의 생명체 탄생.
그 순간부터 계속되고 있는 유전적 변화.

그러한 유전적 변화.
반드시 더 나은 방향으로의 진화는 아닙니다.

인간 삶의 일시적인 권력 상승.
다음과 같은 결과를 초래하지 않는다면 이는 의미가 없습니다.
미래 세대에서 생존하기 위해.
이는 다음 예에서 확인할 수 있습니다.
예시.
공룡.
한동안 매우 번영했습니다.
그러다 멸종했습니다.

현대 인류.
그것이 존재했는지에 대한 결론은 다음과 같습니다.
완성된 존재로서 삶의 정점.

그것은 지구와 우주의 미래 세대가 결정할 것입니다.

인간의 뇌.
우연히 유전적 돌연변이 과정에서 크고 고도로 기능하게 되었습니다.
이 때문에 인간은 일시적인 성공으로 보입니다.
그 결과 그것이 인생에 가장 적합한 해결책인지에 대한 판단이 내려집니다.
많은 시간이 지나야 알 수 있을 것입니다.

(2014년 4월 에 처음 게재됨)

기존의 신과 종교. 그 존재의 진정한 의미. 이러한 실체에 대한 대안으로서의 뇌 스캐닝.

기존의 신과 종교.
그들의 진정한 존재 이유.
다음을 실현해야 하는 사회적 필요성 때문입니다.

아래 (1)에 해당하는 사람들을 위한 다음 (2).
그렇게 하기 위한 메커니즘.

(1)
가난하고, 무력하고, 무명이고, 소심한 사람.
그러나 선한 의도를 가지고 덕이 있는 사람.
순수한 마음을 가질 것.
순수한 마음을 가진 사람.

(2)
그들을 구속하는 것입니다.
그들의 공덕을 칭찬하는 것입니다.
감사하는 것입니다.
후손을 위해 그들의 존재를 보존하는 것입니다.

위 (1)의 사람들은 자신의 존재를 후손에게 남겨줄 수 없습니다.

현존하는 인간이 만든 신과 종교.
그들은 다음과 같은 생각으로 이러한 기능과 메커니즘을 분명히 깨닫고 있습니다.

그들을 죽은 후 천국으로 초대한다.
그 이유는 분명합니다.
그 이유.
천국은 사실 다음과 같은 존재입니다.
그것은 가상입니다.
실재하지 않습니다.

위의 (1)은 구원받고 소중히 여겨야 할 것입니다.
인간 사회는 현재 그렇게 할 수단이 없습니다.
그래서 사람들은 종교에서 천국이라는 개념으로 일시적으로 물을 흐리고 있습니다.

악한 사람들도 마찬가지입니다.
그의 뇌 속의 현실.
외부에서 이해하기 어렵습니다.
따라서 사람들이 나쁜 사람을 처벌하기가 어렵습니다.
사람들은 자신의 잘못을 은폐하기 위해 다음과 같은 아이디어를 사용합니다.
종교에는 다음과 같은 아이디어가 있습니다.
악한 사람들은 지옥에 갈 것입니다.

무신론.
다음 메커니즘을 제공해야합니다.
위의 신과 종교.
그들을 대체하는 메커니즘.

인간 사회는 (1)인 사람들을 위해 어떻게 든 다음 (2)를 구현해야합니다.

(1)
마음속에 선한 의도를 가진 사람.
깨끗한 마음을 가진 사람.

(2)
금생이나 내생에서 보상을 받을 사람.

마음의 순수함.
마음의 청결함.
선한 의지.
양심.

뇌의 어느 부분에 위치하나요? 그들을 식별하기 위해.
뇌는 MRI와 같은 장치를 사용하여 주기적으로 스캔해야합니다.
이것이 마음의 순수함과 마음의 청결을 진단하는 방법입니다.
위의 (1)에 따라 다음 문서를 발급합니다.
선한 의도와 양심의 존재가 뇌에서 확인되었습니다.
이를 증명하는 증명서.
위의 (1)을 증명하고 감사장을 발급합니다.
후손을 위해 그 사람의 DNA 및 뇌 자체와 함께.
그렇게 하는 것은 사회적 필요성입니다.

선행.
다음과 같은 효과가있는 일종의 행동이어야합니다.
주변 사람들의 삶을 더 편하게 만들기 위해.
사람들의 생존 능력을 높이기 위해.
그런 효과.

뇌 신경망의 배선 연결 상태.
선행은 그것을 정화하고 정화하는 것입니다.
그렇게 해석할 수 있는 메커니즘입니다.
그런 선행과 양심에 의해 정화되고 정화되는 것.
그런 상태의 뇌.
스스로 진단하고 평가할 수 있습니다.
그렇게 할 수 있는 메커니즘.
이것이 필요합니다.

뇌의 좋은 의도와 나쁜 의도.
선행과 악행.
MRI와 같은 장치를 사용하여 스캔하고 측정하고 기록할 수 있어야
합니다.
이를 가능하게 하는 시스템.
그리고 그 존재를 칭찬하거나 처벌하는 것.
이를 가능하게 하는 메커니즘.
그들을 위한 필요성.
도시에 존재하는 이름 없는 성인들.
그들의 두뇌.
다른 사람들이 콘텐츠의 우수성을 칭찬할 수 있게 해주는 시스템.
이를 가능하게 하는 메커니즘.
미래 세대를 위해 신경망의 사본을 남기는 것.
이를 가능하게 하는 메커니즘.
이것이 필요합니다.

이 세상은 인간의 욕망으로 가득 차 있습니다.
불쾌한 것들로 가득 차 있습니다.
그래서 적어도 그들은 비밀리에 선행을 축적하기를 원합니다.
그들은 죽은 후 천국에서 행복하게 살기를 원합니다.
이것이 지금까지 이름없는 선한 사람들의 삶의 패턴이었습니다.
이제부터는 기회가 있을 때마다 자신의 뇌에 있는 선의 정도를 스캔하고 측정하고 진단해야 합니다.
이것이 바로 선의 정도를 진단하는 것입니다.
이런 식으로 매번 다음 정보를 확인해야합니다.
그들 자신이 좋은 사람이라는 것.
그들 자신이 선한 사람이며 그들의 기록은 후손을 위해 보존 될 것입니다.
그들이 미래의 이름 없는 선량한 사람들의 삶의 본보기가 될 것.

개인의 희망에 따라 뇌 진단 기록에 다음 정보를 제공해야 합니다.
내용을 비공개로 기밀로 유지하시겠습니까? 아니면 내용을 공개해야합니까?
이러한 뇌 스캔.
다음과 같은 목적으로 사용할 수 있습니다.
범죄 용의자.
자신이 실제로 범죄를 저질렀는지 확인하기 위해.
다음을 달성하는 데 사회적으로 유용해야합니다.
거짓 비난을 제거합니다.
진짜 범죄자를 잡기 위해.
정치인 및 기타 권력자의 진정한 의도를 바로잡습니다.

기존의 신과 종교.
그들의 존재에는 또 다른 이유가 있습니다.
그것은 인간이 다음을 실현하고자한다는 것입니다.
자신과 비슷한 더 큰 존재.
자신들이 그런 존재에 의해 보호받을 수 있다는 것.
인간은 그러한 존재를 인간이 만든 신의 형태로 창조했습니다.

신은 한 인간보다 위대합니다.
이 점에서 신은 인간 국가 및 인간 사회와 유사합니다.
둘 사이의 차이점.
둘 사이의 차이점은 다음과 같습니다.
신은 다음과 같은 행동을 용납하지 않습니다.
인간의 생존을 위협하는 악한 행위.

그러한 악행의 예.
모서리 절단.
게으름.
서로 죽이기.

인간의 생존을 위협하는 악행.
그러한 행위를 허용하지 마십시오.
이를위한 메커니즘.
신이라는 개념을 도입하지 않고 우리 스스로 그러한 시스템을 마련하는 것.
이를 달성하기위한 다양한 시행 착오.
무신론은 이러한 노력을 지원할 것입니다.
그런 것들이 인간 사회에서 필요합니다.

(2014년 4월 초판 발행)

생각하는 신과 물리적 신경망의 필요성

기존의 기독교와 이슬람교.
거기서 신은 다음과 같은 존재로 간주됩니다.
신은 인간 개개인의 마음에 조언을 해주는 존재입니다.
신은 각 개별 인간과 상호 작용합니다.

이것은 다음을 나타냅니다.
신은 생각하는 존재이다.

존재는 생각하고 있습니다.
이를 달성하기 위해서는 다음과 같은 어떤 형태의 메커니즘이 필요합니다.
물리적 신경 회로.
물리적 논리 회로.

다시 말해, 신은 다음을 실현하기 위해 다음을 요구합니다.
신은 스스로 생각할 수 있어야 합니다.
그러기 위해서는 다음과 같은 메커니즘이 신에 의해 실현되어야 합니다.
아래 (1)은 아래 (2)의 영역 내에서 생성되고 소유되어야 합니다.

(1)
물리적, 방대한 신경 및 논리 회로.
이러한 회로에는 다음과 같은 기능이 포함되어야 합니다.
각 개별 인간.
자신의 존재를 개별적으로 인식하는 능력.
이를 가능하게 하는 기능.
예시
시각 회로.

(2)
지구 어딘가 또는 우주 공간.

물리 법칙의 한계 내에서 실제로 실현이 가능할까요? 가능성은 매우 적습니다.
따라서 우리는 다음과 같이 말할 수 있습니다.
"신은 존재하지 않는다."

(2014년 4월 최초 발표)

무신론과 무종교는 지구 중심주의와 유사합니다.

무신론과 무종교.
무신론과 무종교는 다음과 같은 점에서 지구 중심 이론과 유사합니다.
무신론은 올바른 이론이지만 사회 전반에서 즉시 받아들여지지는 않았습니다.
그들은 큰 저항으로 인간 사회에 환영을 받았습니다.

지구와 다른 천체 사이의 관계.
천동설로만 설명되던 지구와 다른 천체와의 관계는 천동설에 의해 설명되었습니다.
천동설.
천동설은 기독교와 같은 종교에서 지지했습니다.
또한 일반 대중에게도 널리 받아들여졌습니다.

일반 대중은 천동설을 의심할 수 없는 것으로 믿었습니다.

그러던 중 코페르니쿠스는 새로운 지동설을 내놓았습니다.
자신의 이론이 사회에 미친 영향.
코페르니쿠스는 이것을 두려워했습니다.
이것이 그가 죽기 전에 책을 출판하지 않은 이유입니다.
나중에 기독교 교회는 지구 중심 이론을 옹호하는 사람들을 억압했습니다.

사회에서 사람들의 생각.
천동설에서 지동설로 내용의 새로운 전환.
이 변화가 실현 될 때까지 기간 동안 사람들 사이에 많은 저항이 있었다는 사실.

천동설에서 지동설로의 전환.
180도 전환이었습니다.
그것은 다음과 같이 불렸다
"코페르니쿠스의 전환."
무신론에서 무신론으로의 전환.
위와 비슷한 180도 전환이었습니다.

오늘날 인류 사회의 현재 상황입니다.
무신론은 여전히 지배적입니다.
무신론은 사회적으로 억압받고 있습니다.

이 상황을 바꿀 수 있는 사회적 기회.
바로 다음의 실현입니다.
분자 유전학에서 생명에 대한 이해의 발전.
동시에 신경과학은 인간의 마음과 영혼에 대한 이해를 발전시켜야 합니다.
이는 다음과 같은 힘을 갖게 될 것입니다.
무신론에서 무신론으로의 180도 전환.
이를 달성하기 위해.
이를 가능하게 하는 원동력.

(2014년 4월 에 처음 게재됨)

무신론을 주장하는 사람은 왜 그렇게 적은가?

현재 상황에서 무신론자라고 주장하는 사람들의 수는 적습니다.
그 이유는 다음과 같습니다.
누군가 무신론자라고 주장한다면.
그 사람은 사회적으로 소외될 것입니다.
그 사람은 고립의 길을 걸어야 할 것입니다.

종교와 관련하여 모든 사람이 다음과 같은 조치를 취합니다.
그들 중 절반은 종교의 내용이 마음에 비린내가 난다고 생각합니다.
그럼에도 불구하고 그들은 적어도 겉으로는 그것을 믿습니다.
주변 사람들에게 그러한 상태를 보여주기 위해.
그 이유는.
종교는 여전히 인류 공동체의 근간을 이루고 있습니다.

종교를 믿지 않는다면.
오늘날 사람들은 사회적으로 살 수 없습니다.
종교를 믿지 않을 자유.
오늘날 사회에는 그런 자유가 별로 없습니다.
이는 다음과 같은 인간 사회에서 가장 분명하게 드러납니다.
기독교.
이슬람교.
이러한 종교를 믿는 국가와 사회.

일본인들.
언뜻 보기에 그들의 태도는 무종교적인 것처럼 보입니다.
현실입니다.
그들은 다음과 같은 것을 믿습니다.
그들 스스로가 믿을 수 있다고 생각하는 종교.
신사, 불교 사찰, 기독교 교회에서 예배를 드리는 것이죠.
사회는 다종교 사회가 되어야 합니다.
어떤 종교에 대한 믿음은 그것이 무엇이든 상관없습니다.
그렇지 않다면.
그렇지 않으면 다른 사람들로부터 배척당하고 사회에서 설 자리가 없습니다.
일본 사회.
결국 기독교 나 이슬람을 믿는 국가 나 사회와 동일합니다.

무신론자들은 서로 협력합니다.

그들은 종교 선교사처럼 무신론을 사회에 널리 퍼뜨려야합니다.
그렇게함으로써 무신론이 사회적으로 받아 들여질 것입니다.
이를 실현하기 위한 사회 기관과 단체의 존재.
이것들은 필요합니다.
세계의 무신론자들이 손을 맞잡고 협력 조직을 만들어야 합니다.
그렇게 함으로써 그들의 존재를 사회로부터 인정받아야 합니다.
이러한 것들의 실현이 필요합니다.

(2014년 4월 에 처음 게재)

자립과 자조의 사상으로서의 무신론.

신은 인간에 의해 다음과 같은 존재로 창조되었습니다.
인간의 욕망과 요청을 충족시키는 가상의 존재.

이런 점에서 종교는 다음과 같이 설명할 수 있습니다.
"욕망과 요청의 체계."

인간은 평소에 다음과 같은 욕망과 요청을 가지고 있습니다.

(1-1)
스스로를 돕고 싶다.
자신을 보호하기 위해.

(1-2)
나는 그가 자신을 돌보기를 원한다.
나는 그가 자신을 돌보기를 원한다.

(2)
그는 당신이 그에게 영생을 주기를 원합니다.

사람들은 다음과 같은 유형의 존재를 원합니다.
자신의 욕망과 요청.
그것을 실현시켜 줄 수 있는 존재.

다음 두 가지를 결합한 존재입니다.

(1)
자신을 초월하는 존재.
"위대한 존재."
"전지전능한 존재."

(2)
인간과 비슷한 본성.
자신과 비슷한 본성.
이러한 자질을 소유함.
"초인."

사람들은 그런 존재가 존재하기를 원합니다.

그들은 다음과 같아야 합니다.

부정적인 측면이 없는 존재.
완벽한 존재.
힘을 가진 존재.
초월적인 능력을 가진 존재.
강력한 존재.

반대로, 그것은 다음과 같은 사건의 표현입니다.
인간 존재는 다음과 같은 현상으로 나타납니다.

부정적인 측면이 많은 존재.
불완전한 존재.
나약한 존재.

인간은 이러한 현실에 대응하여 다음과 같은 욕망을 가지고 있습니다.
자신의 결함적인 측면.
이를 보상하고자 하는 욕망.
이를 위해 인간은 신과 같은 존재를 갈망합니다.

무신론.
결국 그러한 신의 존재를 부정하는 것입니다.
무신론.
그것은 다음과 같이가는 방법입니다.

(1)
인간이 다른 것에 의존하지 않고 스스로 살아갈 수 있는 방법입니다.
그렇게하는 방법입니다.

(2)
인간이 스스로 생존을 위한 해결책을 찾는 방법.
그렇게 하는 방법.

무신론.
위의 점에서 다음과 같은 내용을 가진 존재입니다.
자립과 자조의 철학.

(2014년 4월 최초 공개)

상호 지원의 공동체와 그 통합의 상징.

신이나 종교를 추구하는 사람.
그런 사람은 실제로 다음과 같은 사람입니다.
상호 지지적인 커뮤니티에 가입하고자 합니다.
이를 달성하려는 강한 열망이 있습니다.
그렇게 하려는 강한 심리적 경향이 있습니다.
다음과 같은 동기를 기반으로 합니다.
커뮤니티 또는 그룹에 가입하기 위해.
그렇게 함으로써 마음의 평안과 안정을 얻고자 함.
이런 일이 일어나기를 원함.
그런 생각.

깨달음으로 인해 다음과 같은 효과가 기대됩니다.

다른 그룹 멤버들이 위급한 상황에서 그 사람을 도울 수 있습니다.

그 사람 자신은 응급 상황에서 구해질 것입니다.
그 사람은 모두가 그를 기다리고있는 곳으로 갈 수 있습니다.

이러한 상호 지원의 커뮤니티.
그 내용은 대개 다음과 같습니다.
구세주 인 신은이 단결의 상징으로 설정됩니다.
그것이 종교라는 것.

그런 단결의 상징.
내면의 실체는 신이 아닌 위대한 사람입니다.
그 빈도가 높습니다.
무신론의 경우.
예를 들어, 거기에서 위대한 사람은 그 통합의 상징이됩니다.

전쟁 전 일본.
그것은 다음과 같은 사회였습니다.
육체와 피를 가진 사람들이 신으로 취급되었습니다.
그것은 다음과 같이 불렸다.
"육신을 입은 신."

무신론의 경우.
위인은 실물 크기의 인간입니다.
위인은 초자연적인 힘을 가지고 있지 않습니다.
위인은 자신의 한계가 있습니다.
무신론의 위인.
다음과 같이 볼 수 있습니다.
"위대한 사람.
그는 신이되어야합니다.
그것은 불가능하다."

위인도 결점과 한계가 있습니다.
따라서 위인은 단결의 적절한 상징이 아닙니다.
그런 생각은 당연히 존재합니다.
그렇다면.
인간에 대한 이상적인 개념.
그것은 통합의 상징이어야합니다.
예.
영원.
무결성.
그런 추상적 인 개념.
그런 키워드.
다음에 가장 적합합니다.
무신론적 공동체에서 단결의 상징.

인간을위한 이상.
그것을 키우고 실현을 추구합니다.
다음 내용에 해당해야합니다.
무신론.
이것이 주류 시대입니다.
그런 곳에 존재하는 상호 지원을위한 커뮤니티.
이상적인 방법.

(2014년 4월 최초 공개)

이 세상에는 초인적인 존재의 축복은 존재하지 않습니다.

무신론.
다음과 같은 철학입니다.

(1)
신과 같은 초인적 존재.
그들에 의한 보호.
그들 없이는 존재하지 않는다.
실물 크기.
작은 존재.
약함.
결점이 가득한 존재.
그런 존재.
그런 존재로서의 인간.
있는 그대로 바라보고 받아들이자.
그런 생각.

(2)
인간끼리만 지내는 것.
그런 생각.
함께 생각해내는 것.
그런 생각.

인간 사회를 움직이는 존재.
결국은 인간입니다.

사회를 잘 운영하기 위해서.
그러기 위해서는 가상의 존재에 의존할 수 없습니다.
그러기 위해서는 인간의 지혜를 사용할 수밖에 없습니다.

예를 들어 컴퓨터가 있습니다.
컴퓨터는 인간 지혜의 산물입니다.
컴퓨터의 한계.
컴퓨터의 한계는 바로 인간의 한계입니다.

이것이 사실입니다.
이 세상에는 다음과 같은 것이 존재하지 않습니다.
초인적인 존재의 축복.
이것은 명백한 사실입니다.
인간은 결국 스스로 관리할 수 밖에 없다는 것입니다.
이것은 냉정한 사실입니다.

인간은 이러한 사실을 정직하게 받아들여야 합니다.
이것이 바로 다음입니다.
인간의 무신론 수용.
본격적인 시작.

(2014년 4월 첫 출간)

모든 생명은 원죄의 지배를 받는다.

기독교와 다른 종교.
그들은 다음과 같은 사건을 가정해야합니다.
인간은 본질적으로 죄가 있습니다.
구주께서 그 죄를 대신 지시고 짊어지셨다는 것.

이것은 원죄에 해당합니다.
그 죄는 다음과 같은 사건으로 인해 발생한다.
그 사람은 생명입니다.
즉, 다음과 같은 사실이 사실입니다.
모든 생명은 원죄의 짐을 지고 있습니다.

생명.
살기 위해서는 다음과 같은 행위를 수행해야합니다.
무언가를 먹는다.
무언가를 따뜻하게 유지하기 위해.
아기를 만들기 위해.
그러기 위해 생명은 다음을 수행해야합니다.
생명은 그러한 행동 없이는 생존 할 수 없습니다.

그들에게 부담이나 짐이되는 것.
노동.
예시.
음식 섭취.
집을 유지하는 것.

삶은 매우 어렵습니다.

인생은 쾌락에 빠지는 경향이 있습니다.
예. 예.
아기를 만들 때.
먹을 때.

그러면 인생은 주요 일을 잊어 버리는 경향이 있습니다.
이 때문에 인생은 살기가 더 어려워집니다.

인생은 힘든 일과 노동을 줄이고 싶어합니다.
그렇게하기 위해 인생은 다음과 같은 나쁜 행동을하는 경향이 있습니다.
예.
속임수.
동료 인간을 죽이거나 다치게 하는 행위.

극심한 고통.
일종의 중독.
그러한 고통을 피하기 위해 모서리를 자르고 위반하는 행동.
다음과 같이 볼 수 있습니다.
삶의 원죄.

원죄.

그것은 인간에게만있는 것이 아닙니다.
생명.
그들 모두는 보편적으로 원죄를 가지고 있습니다.

(2014년 4월 첫 출간)

실증주의. 증거주의. 그것에 따라 살기 위해.

무신론.
종교 없음.
다음과 같은 것들만 채택하십시오.
실제 증거.
데이터로 설명할 수 있는 설명.
즉, 다음을 포함하는 삶의 방식입니다.
실증주의.
증거주의.

신.
인간은 그것에 대해 다음과 같은 생각을 가지고 있습니다.
"만약 그것이 진짜라면, 그것은 우리에게 매우 좋을 것이다."
그러나 그것은 우리의 상상의 산물일 뿐입니다.
신은 실제로 존재합니다.
증거.
우리는 그 어떤 증거도 얻지 못했습니다.

그러한 증거가없는 존재로서의 신.
그것을 인식하지 못하는 삶의 방식.
이러한 실증주의와 증거주의에 기초한 삶의 방식.
다음과 같은 내용에 해당합니다.
무신론의 삶의 방식.

(2014년 5월 에 처음 게재됨)

창조론.

생명과 인간의 창조물.
그것들은 매우 정교하고 잘 만들어졌습니다.
따라서 그들은 다음과 같은 존재의 산물입니다.
어떤 위대한 존재.
인간을 초월한 존재.
그런 생각.
그것은 오랫동안 존재해 왔습니다.
그것은 다음과 같은 사상과 연결되어 있습니다.
기독교와 같은 종교.
그 안에 다음과 같은 아이디어.
다음과 같은 존재를 미리 가정합니다.
창조주.

창조자.
실체.
아직 확인되지 않았습니다.
그 동안 분자유전학과 신경과학의 발전이 이루어졌습니다.
인간과 다른 생명체의 창조.
그 메커니즘.
다음과 같은 사고방식으로 쉽게 이해할 수 있습니다.
신 또는 창조주.
그러한 존재를 가정하지 마십시오.
그런 생각.
나는 점차 이것을 이해하게되었습니다.

신과 창조주.
이러한 개념은 불필요 해지고 있습니다.
그들은 불필요 해지고 있습니다.

(2014년 5월 초판 발행)

마르크스주의의 쇠퇴. 과학적 유물론의 미래 발전

과거에는 마르크스주의가 인류 사회에서 인기가 있었습니다.
중국과 러시아 같은 나라에서 마르크스주의 사상을 대거 채택했습니다.

그러나 그것은 잘 작동하지 않는 것으로 밝혀졌습니다.
그 결과 사람들 사이의 일시적인 열기가 완전히 식었습니다.
이것이 지금의 모습입니다.

마르크스주의.
종교를 부정했습니다.
그것은 역사적 유물론을 옹호했습니다.

그 이유는.
그것은 다음과 같습니다.

기독교와 같은 종교 지도자.
그들의 추종자로서의 왕족과 귀족.
그들은 특권적 지위를 이용해 빈부 격차를 만들었습니다.
그들은 그렇게함으로써 사회를 왜곡했습니다.
그들의 행동.
그들의 존재.
그들을 비난하기 위해.
이것은 사회적 필요성이었습니다.

역사적 유물론의 옹호.
그 이유는 적어도 다음과 같은 것이 아닙니다.
종교 자체의 이론.
그것이 근본적으로 잘못되었다는 사실.

중국과 구소련.
그 사회 내부.
마르크스주의.
그 자체입니다.
그곳에서 마르크스주의는 종교처럼 되었습니다.
절대적으로 틀림없는 이론으로 믿어지고 있습니다.

물질주의.
다음에서 해방되어야합니다.
전통적인 마르크스주의.
그것의 역사적 유물론.
그것이 부과하는 내용 제한.
유물론.
그것은 앞으로 다음과 같이 "과학적 유물론"으로 발전해야합니다.
"인간의 마음을 포함한 세상의 모든 존재는 물질적 또는 물리적 존재

입니다.
세상의 모든 존재는 그런 식으로 설명될 수 있다."

(2014년 5월 최초 발표)

죽음과 구원. 신과 종교의 기원.

생명과 인간에게 있어 죽음은 가장 두려운 존재입니다.
그들은 죽을 때 자신에게 닥칠 죽음을 두려워합니다.
그들은 다음과 같은 사건의 발생을 두려워합니다.
자신의 죽음 이후.
자신의 존재가 아무것도 아닌 존재로 전락하는 것.
그들은 그것을 견딜 수 없습니다.
그들은 그것으로부터 구제를 구합니다.
그런 두려움.
구원을 구하는 심리.
예를 들어 다음 음악에서 그 내용이 잘 드러납니다.
R. 슈트라우스의 교향시.
"죽음과 변형."
그러한 심리를 실현하기 위해.
그것은 보는 것으로 쉽게 달성 할 수 있습니다.

그렇게함으로써 그들은 자신의 손으로 다음의 존재를 미리 예상했습니다.
그들은 그 존재를 잠정적으로 설정했습니다.
자신을 구할 수 있는 존재.
그들이 의지할 수 있는 존재.
그들은 그 존재의 이름을 다음과 같이 지었습니다.
신.

또 다른 해석이 있습니다.
그들이 태어났을 때.
그 당시 그들의 조상들은 이미 다음과 같은 존재를 잠정적으로 설정했습니다.
그들 자신으로부터 그들을 구할 존재.
신.
따라서 그들은 스스로 그 존재를 믿기로 결정했습니다.

이것이 그들의 심리입니다.
그것은 다음과 같은 내용에 해당합니다.
신과 종교.
그들의 기원.
인간의 죽음에 대한 두려움.
인간의 욕망
"나는 누군가에 의해 구원 받고 싶다."
그런 강한 느낌.
그것이 신과 종교를 탄생시킨 것입니다.
이런 점에서 인간은 신과 종교에 대한 본질적인 욕구를 가지고 있습니다.

그런 존재.
자신으로부터 자신을 구할 수 있는 존재.
의지할 수 있는 존재.
무신론과 무종교는 그것을 부정합니다.
신입니다.
인간과 다른 생명체는 죽음에 대한 두려움에서 벗어나기 위해 스스로의 존재를 설정했습니다.
신은 애초에 존재하지 않습니다.
따라서 다음 (1)이 다음 (2)보다 내용면에서 더 자연 스럽습니다.
(1)
신을 부정하는 생각.
(2)
하나님을 긍정하는 생각.

그들이 이미 자신의 유전 적 자손을 낳았다면.
그러한 조건에서 그들 자신이 죽는다면.
그들 자신의 유전적 절반.
그것은 아무런 문제없이 그들의 자손에게 전달됩니다.
따라서 다음 이벤트는 발생하지 않습니다.
그들 자신은 아무것도 아닌 것으로 줄어들 것입니다.

그들이 문화적 업적을 이룬 경우.
그러한 조건에서 그들은 스스로 죽습니다.
그들 자신의 업적은 미래 세대에 의해 전달되고 아무런 문제없이 살아갑니다.
따라서 다음 이벤트는 발생하지 않습니다.
그들 자신의 무로 돌아가는 것.

종교와 신의 극복.
이런 일이 일어나기 위해서는 인간은 미리 준비해야합니다.
그것은 다음과 같습니다.
언제라도 안전하게 죽을 수 있도록 하는 것.
(1) 아래, (2) 아래.

(1)
유전적 후손.
문화적 후손.
그들은 우월합니다.
미래 세대에 의해 유지될 가능성이 더 높습니다.

(2)
자신의 일생 동안 미리 많은 것을 창조합니다.

(2014년 5월 에 처음 게재)

무한한 생명을 얻고자 하는 욕망. 종교의 제작.

삶과 인간.
그들은 유한한 존재입니다.
그들은 스스로는 다음을 달성 할 수 없습니다.
그들은 스스로는 다음을 달성 할 수 없습니다 : 무한한 존재가되는 것.
그러나 그들은 필사적으로 그러한 존재가되기를 원합니다.
인간과 생명.
그들과 비슷한 마음.
그것들을 가진 존재.
초능력을 가진 존재.
무결점, 무해한 존재.
무한한 존재.
그런 존재를 잠정적으로 설정합니다.
다음과 같이 부릅니다.
신.

그 인도에 따라 그들은 무한한 생명을 가질 수 있습니다.
이것을 스스로 확신하기 위해.
이것이 심리적 도입의 메커니즘입니다.
그것이 종교입니다.
이 메커니즘을 만든 사람.
그것이 종교의 구루입니다.

이 계획에 따르면, 다음과 같이 믿는 사람.
"나 자신은 무한한 존재가 될 수 있습니다."
그것이 종교의 추종자입니다.

(2014 년 5 월 최초 공개)

종교와 섹스.

인간은 다음과 같은 행위를 필사적으로 수행하려고 노력해 왔습니다.
다음과 같이 가정합니다.
"우리는 다른 모든 생명체와 동물보다 우월하다."
인간은 이것이 사실임을 확인하기 위해 열심히 노력해 왔습니다.

그러나 사실 인간은 자신도 모르는 사이에 다음과 같은 행위를 반복적으로 수행합니다.
자신의 유전적 자손.
창조 행위.
섹스.
예비 행위.
자위 행위.
그러한 행위를하는 동안.
정상적인 동물처럼 발정기에 들어갑니다.
인간이 인간으로 변신하는 것
우리와 다른 동물의 수준의 차이.
그것에 대해 특별한 것은 없습니다.
우리는 동물과 같습니다.
그런 존재입니다.
인간은 필연적으로 이것을 인식합니다.

아래 (1)에서 우리는 아래 (2)의 태도를 취합니다.

(1)
섹스.
자위행위.

(2)
"음란하다.
음란하다."
그러한 진술을 고집하는 것.
그리고 그렇게함으로써 행위 자체를 경멸합니다.

진실은 인간은 그 자체로 섹스를 좋아한다는 것입니다.
마음 깊은 곳에서 그들은 그것을하고 싶을 수밖에 없습니다.
그러나 표면적으로 인간은 결백하게 행동합니다.
사람들은 다음과 같은 가식을 보이려고 노력합니다.
"나는 섹스에 관심이 없다."

섹스에 대한 그러한 욕망을 극복하기 위해.
인간은 이것을 달성하려고합니다.
그렇게 한 사람들.
인간은 그러한 다른 사람들을 신에 가까운 존재로 존경합니다.

신을 대신하는 존재.
종교인은 그러한 존재입니다.
신자는 다음과 같은 행위를 수행해야합니다.
자신의 자제력으로 다음과 같은 상태를 달성합니다.
섹스에 대한 욕망.
섹스에 대한 욕망은 어떤 식 으로든 영구적으로 극복해야합니다.

종교 없음.
무신론.
거기에서 다음 아이디어를 기반으로 행동 할 수 있습니다.
위의 반대.

"나는 동물과 생명보다 우월하다."
그렇게 생각하려고 노력합니다.
그런 선입견.
종교의 멍에.

인간은 그것으로부터 해방되어야 합니다.

인간은 다음과 같은 욕망을 정직하게 풀어야합니다.
섹스에 대한 자신의 내장 된 욕망.
그렇게함으로써 인간은 진정한 인간 본성에 더 가까워 질 것입니다.
다음 그림에 접근하려면.
"인간.
즉, 생명 그 자체."
무신론은 이러한 것들을 달성하는 한 괜찮습니다.

그것이 생명인 인간을 위한 가장 건강한 길입니다.

그렇게 할 때 우리는 다음 사항을 염두에 두어야합니다.
섹스하는 동안.
인간은 외부의 적에 대해 무방비 상태여야 합니다.
인간은 이런 식으로 약해집니다.
따라서 이 점에서 우리는 다음과 같은 태도를 가져야 합니다.
섹스에 대한 심리적 방종.
그것을 억압합니다.
예.
자신의 성욕을 억제하는 약물.
그들을 복용합니다.
예. 예.
도그마틸.

(2014년 5월 최초 공개)

무신론을 통해 성공적인 인간 사회를 운영합니다. 기능주의 무신론.

인간은 다음과 같은 관점에서 생각하는 경향이 있습니다.

"초인적인 신.
그런 존재는 실제로 존재합니다.
그렇기 때문에 우리의 삶이 제대로 다스려지는 것이다.
그것이 사회가 작동하는 방식이다."

실제로는 다음과 같은 일이 일어나고 있습니다.
신은 존재하지 않는다.

이 전제에 따르면 인간 사회는 인간의 손으로만 성공적으로 운영되어야 합니다.
이것은 이미 매일 일어나고 있습니다.

신의 존재를 가정하지 마십시오.
이 상태에서는 다음이 실현되어야 합니다.
사회는 잘 운영되어야 한다.
이를 위해 인간은 다음과 같은 방법을 채택 할 수밖에 없습니다.
각 인간은 다음을 실현해야합니다.
다음과 같은 행동.
반복.
철저히 하라.

(1)
다른 사람의 생존에 유용한 제품이나 기능.
서로에게 그러한 것들을 충분히 공급합니다.

(2)
다른 사람에 의한 제품 또는 기능의 공급.
타인으로부터 필요하고 충분한 보상이 지급되어야 하는 제품 또는 기능의 공급.

위의 내용은 다음과 같은 아이디어에 적용됩니다.

인간과 생명.
생존에 유용한 기능.
기능.

그러한 기능의 제공.
그들 주위에 생각하는 것들.
기능주의 무신론.

(2014 년 5 월 첫 출판)

신경 과학의 발전과 종교의 소멸.

기독교와 같은 전통적인 종교.
인간의 정신 등에 대한 논의.
다음과 같은 조건 하에서 독점적으로 수행되었습니다.
인간의 마음을 지배하는 뇌.
그것에 대한 기초적인 지식.
만족스럽지 못한 습득 상태.

뇌에 대한 새로운 과학적 지식.
뇌에 대한 새로운 과학적 지식이 꾸준히 축적되고 있습니다.
인간의 의식과 정신.
그에 해당하는 뇌 활동의 내용.
과거에는 블랙 박스였습니다.
그들은 점차 더 명확 해지고 있습니다.
이러한 추세는 앞으로 가속화 될 것입니다.

인간의 의식과 정신.
그 실체를 밝히기 위해.
신경 과학은이를 달성하기위한 효과적인 수단입니다.
이 분야의 발전.
결과적으로 다음과 같은 상황이 점차 사라질 것입니다.
과거에 지속되어 온 다음과 같은 조건.
인간의 의식과 정신.
이것들의 내용은 구체적인 증거없이 종교인들의 소망에 의해서만 계속 이야기 될 것입니다.

인간과 생명.
그 유기체의 신비.
전통적으로 다음과 같이 언급되었습니다.
신에 의한 창조.
신의 선물.
유전학 및 분자 생물학의 발전.
이러한 발전은 다음을 실현할 수있게했습니다.
위의 신비.
신의 개념을 들먹이지 않고 그것에 대해 이야기하기.
그것에 대해 완전히 물질적으로 이야기하기.
세상은이 방향으로 움직이고 있습니다.

인간과 삶.
그들의 마음.
그들의 의식.

그들의 영혼.
그들의 신비.
기존의 종교는 그것들을 선별했습니다.
위와 마찬가지로 그들에 대해서도 다음과 같은 사실을 깨달을 수 있습니다.
위의 신비들.
뇌 신경 과학을 통해 물질적으로 명확히 밝혀졌습니다.
세상은 이런 방향으로 움직이고 있습니다.

그 결과 종교는 그 발판을 잃을 것입니다.
종교는 소멸과 멸종으로 향하고 있습니다.

(2014년 5월 에 처음 게재됨)

현재의 신. 그것은 달성 할 수 없습니다.

전쟁 이전의 일본.
그 사회에서 천황은 살아있는 신으로 취급되었습니다.
천황은 숭배의 대상이었다.

전쟁이 끝난 후 다음과 같은 선언이 내려졌습니다.
"천황은 인간이다."
그러나 이것은 미국과 다른 국가들의 희망에 따른 것이었다.
다음은 일본이 가지고있는 국가적 성격입니다.
상호 단결에 몰두한다.
비합리적이다.
비과학적이다.
비합리적이고 비과학적이며 전쟁 이전의 모습과 일치합니다.

따라서 향후 상황이 어떻게 전개되는지에 따라 다음과 같은 가능성이 있습니다.
사건의 예.
미국의 쇠퇴.
황제는 다시 한 번 살아있는 신으로 존경받을 것입니다.
백성들은 그런 신을 숭배할 것입니다.
사람들은 국내 통치자들에 의해 그렇게하도록 강요받습니다.
그러한 상황의 도래.

그러한 상황을 방지하기 위해.
이를 위해 다음을 실현해야합니다.

황제는 생명의 종입니다.
그는 원숭이와 돌고래처럼 생명의 한 종입니다.

이에 대한 증거는 분명해야합니다.

황제의 정자를 확보하십시오.
모든 유전 정보를 해독한다.
기록, 저장, 분석한다.

황제의 뇌 활동
스캔한 이미지
보존하고 분석하는 거죠

이를 통해 우리는 다음을 과학적으로 증명할 것입니다.
"현존하는 인간 신은
도달할 수 없다."

(2014년 5월 최초 발표)

뇌를 스캔하여 누군가가 선한지 악한지 판단할 수 있다.

누군가가 좋은 사람인지 나쁜 사람인지 판단할 수 있다.
그것은 겉모습만으로는 어렵습니다.
헛된 사람.
허영심이 많은 사람, 빡빡한 태도를 가진 사람.
좋은 사람이 되고 싶은 사람.
교활하고 자신이 한 일을 보상하려고 노력하는 사람들이 있습니다.
그런 사람들이 많기 때문입니다.

인간 뇌의 내용을 직접 스캔합니다.
우리가 다음을 결정할 수 있다면이 문제는 해결 될 것입니다.
"그는 좋은 사람인가? 그는 나쁜 사람인가? 그는 다른 사람을 도우려

는 사람인가? 자신의 이익만 생각하는 사람인가?
정기적으로 뇌 검진을 받으십시오.
의사에게 다음 사항을 지적하고 치료를 받도록 요청하세요.

"당신의 성격과 성격.
개선되었습니다.
그 문제에 대해 다음과 같은 영역이 다음과 같이 악화되었습니다."

언제 일어날 것입니다.
그 시기는 그리 멀지 않은 미래에 올 것입니다.

이 진단 기록을 데이터로 남겨 미래 세대에게 전달할 것입니다.
그렇게 함으로써 우리는 다음을 유전적으로 식별할 수 있을 것입니다.

"X씨의 혈통을 가진 사람들.
그중에는 좋은 사람이 많다.
Y씨의 혈통을 가진 사람들.
그들 사이에는 교활한 사람이 많다."

어떤 사람이 좋은 사람일까요, 나쁜 사람일까요? 그 뇌 진단의 결과.
후손에게 영구적으로 남는다는 것이었습니다.
그렇게 된다면 사람들은 나쁜 짓을 하지 않을 것입니다.

이 경우 우리는 다음과 같은 상황에 대처해야 합니다.
교활한 사람.
그는 다음과 같은 방식으로 행동합니다.
자신의 진단 기록 데이터.
속임수.
그렇게함으로써 좋은 사람인 척합니다.

이러한 데이터 위조를 확인하는 시스템.
이것은 필요할 것입니다.
미리 만들어야 합니다.

(2015년 12월 최초 공개)

권력에 대한 대응.

모든 인간은 권력을 갖고 싶어 합니다.
인간은 다음과 같은 사람들을 원합니다.
자신을 칭찬해줄 사람.
자신을 따르는 사람들.
대인관계의 지지자 및 동맹.
자신이 하는 일의 내용에 동의하는 사람들.

권력은 사회를 운영하는 데 필수적인 요소입니다.
하지만 모든 사람이 권력을 가질 수 있는 것은 아닙니다.
자원에는 한계가 있습니다.
따라서 가능하면 다음과 같은 사람들에게 권력을 위임해야 합니다.
유능하고 인격적이며 역동적인 사람들.

어떤 영역에서든 다음 사항을 실현해야 합니다.

(1)
좋은 정치를 하는 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 미래 세대에 더 쉽게 흔적을 남길 수 있도록 하기 위해서.

(2)
뇌 스캔을 사용하여 나쁜 정부에 관여할 가능성이 있는 사람들을 판단하고 배제할 수 있습니다.

이런 일이 발생하면 다음과 같은 일이 일어날 것입니다.
다음과 같은 사람들의 손에 권력이 집중될 것입니다.
뇌 스캔 결과를 사용하여 누가 선하고 누가 악한지를 판단하는 사람과 기관.

이전의 기독교와 같은.
그 안에서 다음과 같은 가정이 이루어졌습니다.
누가 천국이나 지옥에 갈 것인지 판단하는 사람.
그것은 하나님입니다.
그러한 판단과 결정을 내리는 사람은 정상에 있습니다.

그 심판자 또는 심판자.
그것이 신경 과학자가 될 수있는 가능성입니다.
그것은 미래에 높은 가능성입니다.

지금까지 종교의 본질입니다.
그것은 다음과 같은 내용입니다.

(1)
사회적으로 유익한 사람들에게 어떻게 호의적 인 대우를 줄 수 있습니까?
(2)
사회적으로 해로운 사람들에게는 어떻게 열악한 대우를 할 수 있습니까?

과거에 종교인들은 사후 세계라는 개념을 채택했습니다.
그것은 다음과 같은 내용의 실현을 가정합니다.

(1)
유익한 사람들을 천국에 보내십시오.

(2)
해로운 사람들을 지옥에 보내십시오.

다음 내용의 실현을 전제로합니다.

(1)
사회에 유익한 사람들의 수를 늘리기 위해.

(2)
사회에 해로운 사람의 수를 줄이는 것.

그 역할은 신경 과학자들에게 돌아갈 것입니다.

사람의 유용성 또는 유해성.
그 판단을 내릴 사람은 신경과학자들입니다.
그들이 새로운 권력이 될 가능성.
가능성이 높습니다.

(2015년 12월 최초 공개)

교활하고 사악한 사람 다루기

교활한 사람들.
교활한 사람들.
우회하려는 사람들.
그들은 항상 거기에있을 것입니다.

하지만 그들에 대한 제 생각은 이렇습니다.

돌아 다니려고합니다.
자신에 대해서만 생각합니다.
한 가지에 능숙하고 다른 것에도 유능한 사람.
이 사람은 결국 사회에 유익한 결과를 가져올 수 있습니다.

다음 세 가지 진술은 서로 다른 차원을 가지고 있습니다.

(1)
유익하다.
해롭다.

(2)
유능하다.
무능하다.

(3)
좋은 사람.
나쁜 사람.

예.
마음은 착한 사람.
그러나 실패만 일으키고 사회적으로 해롭고 무능한 사람.

예.
교활하고 자기 중심적이며 나쁜 사람.
그러나 그는 유능합니다.
그는 사회를 성공적으로 운영하는 데 필수적인 풍부한 능력을 가지고 있습니다.

이러한 다차원적인 성격 평가와 판단.

이것이 바로 뇌 스캔의 모든 것입니다.
선하고 유능하며 유용한 사람.
그의 평판은 목록의 맨 위에 있어야합니다.
그런 진단 방법.
우리는 그것을 개발해야합니다.

유능하지만 성격에 문제가있는 사람.
그의 평가는 다운 그레이드되어야합니다.
그의 평점이 최상위에 있지 않은지 확인하십시오.
그러나 그는 어느 정도 사회에서 평가를 받아야합니다.
그런 것들이 이루어지길 바랍니다.

(2015년 12월 초판 발행)

유전학과 무신론의 발전.

유전학의 발전.
유전학이 발전하면서 무신론을 받아들일 수 있는 조건이 만들어졌습니다.

예를 들어, 생물 학자 R. 도킨스는 무신론에 관한 책을 출판했습니다.
그것은 다음과 같습니다.
생물의 창조를 전적으로 유전자의 작용에 기인합니다.
이것이 신성한 존재없이 생물과 인간의 탄생을 설명 할 수 있다는 것입니다.
이것의 실현.

그러나 영의 존재.
유전학만으로는 이것을 설명하기에 충분하지 않습니다.
이를 위해서는 신경과학의 발전이 필요합니다.

(2016년 1월 초판 발행)

신경과학의 진보와 친구 사귀기, 사랑에 빠지

기, 결혼에 대한 반응.

신경과학의 진보.
이를 통해 다음을 감지할 수 있습니다.
사람이 동성 또는 이성의 다른 사람과 사랑에 빠졌다는 사실.

다른 사람에 대한 자신의 호감도.
사랑에 빠진 사람.
그 사람이 시야에 나타날 때.
이때 뇌에서 신경계의 독특한 활동이 관찰됩니다.
그 사람은 이것을 상대방에게 무전으로 전달할 수 있어야 합니다.
상대방도 같은 반응을 보이는 경우.
상대방도 같은 반응을 보이면 양 당사자는 서로의 사랑에 대한 강력한 후보라는 것을 알고 있습니다.
이러한 것들은 달성 될 수 있습니다.

서로의 허락이 있으면 뇌 스캔을 할 수 있습니다.
이렇게 하면 스캔한 이미지에서 서로의 값을 분석하고 확인할 수 있습니다.
이를 통해 서로가 서로에게 적합한 연애 또는 결혼 파트너인지 여부를 자세히 판단할 수 있습니다.
이것의 실현.
또한 가능합니다.

그렇게함으로써 이혼을 줄일 수 있습니다.

이것은 친구를 사귀는 데에도 적용될 수 있습니다.

(2016년 1월 최초 공개)

인간은 결국 동물의 일종인 유인원입니다.

인간은 아무리 고귀한 존재라고 주장하더라도 궁극적으로 유인원의 한 종입니다.
인간은 동물보다 낫지 않습니다.

헛된 것입니다.

영토를 위해 싸우고.
권력을 얻고.
약자를 짓밟고.
섹스 파트너를 위해 경쟁하고.

인간은 이런 것들을 할 시간이 없다.

인간에게는 구원이 없습니다.
죽음 이후 인간은 단순히 뇌 활동을 끝내고 아무 일도 일어나지 않습니다.
영혼의 승천.
그것은 불가능합니다.

살아 있는 동안에 돈을 절약하기 위해서.
뇌 스캔을 통해 자신의 마음이 깨끗하다는 것을 증명합니다.
그들 자신의 정자와 난자.
그들의 유전자를 분석하고 보존해야 합니다.
그것이 인간을 스스로 구원해야 하는 방법입니다.

(2016년 1월 최초 공개)

신이 되기 위한 인공 장치.

신경과학의 발전.
이를 통해 가까운 미래에 다음과 같은 기계와 장치가 나올 것입니다.
인간이 머릿속에서 생각하는 단어.
내면의 목소리.
이를 전사하여 외부로 출력하는 장치.
기계.
내부 음성을 전사하는 장치.

내면의 목소리를 전사하는 장치.
머리에 착용합니다.
그렇게함으로써 인간 자신의 생각이 모두 표면으로 나옵니다.

장치를 착용하는 사람.
나쁜 생각이 있다고 가정해 봅시다.

조금이라도 나쁜 생각이 있으면 주변 사람들에게 즉시 드러납니다.

그러면 모두가 좋은 생각만 할 수 있게 됩니다.
장치를 착용 한 사람은 좋은 사람이 될 수밖에 없습니다.

내부 음성 녹음 장치.
그것은 나쁜 사람들이 존재할 수 없게 만듭니다.
그것은 궁극적 인 존재입니다.
인공 장치가 신이됩니다.

그곳에서는 기독교 나 다른 종교가 없어도 다음과 같은 세상이 실현 될 수 있습니다.
선과 사랑이 가득한 세상.

인간의 내면의 목소리가 육신으로 나올 것입니다.
인간이 육신으로 말하게하고 내면의 목소리와 일치시킵니다.
이렇게하면 다음을 실현할 수 있습니다.
가짜 장치.
그것들을 제거하십시오.

권력을 가진 사람들의 사악한 내면의 생각이 모두 드러날 것입니다.

반면에 다음과 같은 증상과 유사합니다.
정신 분열증 환자의 긍정적 인 증상.

정신 분열증이없는 정상인.
정신 분열증 세계에 대한 그들의 경험.

위의 장치는 이러한 목적에 유용합니다.

(2016 년 10 월 최초 공개)

기능 주의적 삶의 방식, 삶의 관점. 무신론과의 관계.

인간은 살아있는 존재입니다.
사람들은 변화하고 가혹한 환경에서 어떻게 든 생존하고 번식해야합

니다.

변화하는 환경에서 살아남기 위해.
이것의 실현.
그러기 위해서는 다음과 같은 정보를 사례별로 얻어야합니다.

생명체로서의 생존.
이를 위해 유용한 기능과 효과.
생명의 유지와 번식에 유용한 기능.
기능.

생명의 본질.
살고자 하는 충동, 생존하고자 하는 욕구.
그것과 기능은 밀접하게 연결되어 있습니다.

사람은 혼자 살 수 없습니다.

한 사람만으로는 다음을 제공 할 수 없습니다.
환경에 적응하는 데 필요한 모든 기능.
모든 기능.

한 사람이 다음을 달성하는 것은 어렵습니다.
의식주에 필요한 기능.
기능.
혼자서 충분히 준비하는 것.

예시.
한 사람이 바다 한가운데 외딴 섬에 홀로 남겨졌습니다.
그는 지금부터 어떻게 살아야 할지 막막합니다.

그는 어떻게 살아야 할지 막막합니다. 그는 절실히 다음 사람들과 협력하고 협력해야 합니다.
환경 적응에 필요한 기타 기능.
다른 기능.
그런 기능을 가진 사람들.

사람들은 다른 사람들에 의해 자신의 기능을 수용해야합니다.

개인의 완전한 독립.

외부 세계로부터 개인의 완전한 철수.
이것은 불가능합니다.
인간은 상호 의존적이고 서로 돕는 존재입니다.

환경에 적응하는 데 효과적인 기능.
우리는 서로에게 그리고 다른 사람들에게 그것들을 제공하면서 살아야 합니다.
이것이 기능주의 생활 방식의 기초입니다.

우리가 다른 사람에게 유용하지 않으면 다음을 실현할 수 없습니다.
자신이 필요로 하는 기능을 다른 사람에게서 대가로 받는 것.
사람은 호혜적인 존재입니다.
일방적인 수탈은 불평등한 착취입니다.
용납할 수 없습니다.

사람이 살기 위해서는 다음을 실현하는 것이 필수적입니다.
다른 사람을 위해 유용한 일을 하는 것.
다른 사람들이 환경에 적응하는 데 효과적인 일을 제공하는 것.
이것이 노동입니다.

다른 사람에게 도움이 되는 것.
다른 사람을 돕는 것.
이것이 인간 삶의 조건입니다.

다른 사람에게 유용하지 않은 사람은 그 대가로 상품이나 돈을받을 수 없습니다.
그렇지 않으면 사람들은 살 수 없습니다.
이것이 인간 사회의 원리입니다.
다른 사람에게 충분히 유용하지만 너무 가난해서 살 수없는 사람들이 있습니다.
그런 사람들이 있습니다.
그것은 옳지 않습니다.
남을 전혀 돕지 않으면서도 호화로운 삶을 사는 사람들이 있습니다.
그런 사람들이 있습니다.
그것은 사회가 있어야 할 방식이 아닙니다.

사람들은 다른 사람에게 유용합니다.
그렇게 함으로써 다른 사람들로부터 인정을 받습니다.
그러면 다른 사람들로부터 도움을 받기가 더 쉬워집니다.
결과적으로 사람들은 생존하기가 더 쉬워집니다.

어떤 사람이 다음 (1)을 경험하면 다음 (2)에 속하게 됩니다.

(1)
다른 사람에게 도움이 된다.
다른 사람들로부터 다음과 같은 말을 듣는 것.
"고마워요!"

(2)
자신이 좋은 일을 했다고 느끼는 것.
그렇게 함으로써 스스로 기분이 좋아지는 것.
그런 상태.

이것은 모든 인간에게 공통된 심리입니다.
그것은 인간 신경계의 기초입니다.

어느 시점에서 인간은 다음과 같은 유기체를 유 전적으로 갖추게되었습니다.
다른 사람에게 도움이 되고자 하는 마음.
그것을 즐거운 느낌으로 간주하는 신경 회로.
이러한 감각은 인간의 생존을 위한 유전적, 본능적 기반을 가지고 있습니다.

다른 사람에게 유익한 일을 하기 위해.
이를 통해 다른 사람의 도움을 더 쉽게 얻을 수 있습니다.
그렇게함으로써 그는 자신의 생존을 더 쉽게 만듭니다.
이것이 다음과 같은 삶의 방식입니다.
변화하는 환경 속에서 적응할 수 있는 삶의 방식.
현명한 삶의 방식.

필요할 때 필요한 기능을 얻을 수 있습니다.
이것이 인간 삶의 조건입니다.
다른 사람에게 필요한 기능을 정기적으로, 필요한 시간에 제공할 수 있는 것. 이것이 인간의 삶의 조건입니다.
이것이 바로 다음을 실현하는 비결입니다.
다른 사람들이 반환 된 기능을 쉽게 얻을 수 있도록합니다.

인간이 자신의 자리에서 부자가 될 수있는 조건.
다음을 실현하는 첫 번째입니다.

자신과 다른 사람들에게 유용한 기능을 제공합니다.
자신과 다른 사람들에게 유용한 기능.
질량 측면에서 많은 것을 제공합니다.
그가 이것을 더 많이 달성할수록 그는 자신과 다른 사람들에게 더 유용 할 것입니다.
그렇게 많이 할수록 그 대가로 더 많은 공급을 받게 됩니다.
더 많이 할수록 그는 더 많이 살아남을 수 있습니다.
이것이 바로 그것이 되어야 하는 방식입니다.

주식, 석유, 귀금속 등에 대한 투기.
돈을 벌고 부자가 되려고 노력합니다.
그런 삶의 방식.
이것은 가능한 한 피해야 할 삶의 방식입니다.
이러한 행동 자체가 다음 중 어느 것도 생성하지 않기 때문입니다.
사람들에게 유용하고 유익한 기능.
인간은 다음을 수행해야 합니다.
사람들에게 유용한 제품과 서비스를 제공합니다.
그것과 관련된 일.

인간에게는 다음과 같은 삶이 바람직합니다.
환경 적응에 효과적인 기능.
서로에게 그리고 다른 사람에게 제공함으로써 생활합니다.
개별 단위 간의 기능 내보내기 및 가져오기.
그렇게 하기 위해.

자신이 생성하고 효과적인 기능을 가능한 한 자주 다른 사람에게 제공하고 내보내는 것.
이것은 자신의 사본과 출력물의 더 큰 증식과 전파로 이어질 것입니다.
결국 그것은 자신의 이익을위한 것입니다.

수입 및 수출에서 수출을 초과하는 것입니다.
즉, 다른 사람에게받는 것보다 더 많이주는 것입니다.
그것은 사람이 충분한 생존력을 가지고 있고 자립적이라는 신호입니다.
이것은 좋은 일입니다.

과도한 수입 및 수출.
그것은 당신이 다른 사람들에게 짐이된다는 신호입니다.

사람들은 가능한 한 빨리 그 상황에서 벗어나야합니다.

그들 자신이 다른 사람들에게 제공 할 수있는 효과적인 기능은 무엇입니까? 사람들은 끊임없이 그것에 대해 생각하고 밤낮으로 만들어야합니다.

본질적으로 각 사람에게 들어오고 나가는 기능의 흐름은 자금의 흐름과 동일합니다.
최소한 균형을 이루거나, 가급적이면 흑자 또는 수출을 초과하는 것이 바람직합니다.
예를 들어 예기치 않은 사고로 인해 신체가 기능을 생산할 수 없게 될 수 있기 때문입니다.
그리고 초과 수입의 가능성이 있습니다.
그런 가능성이 있습니다.
그런 일이 발생하면 다음과 같은 방법으로 생존해야 하기 때문입니다.
기존 잉여 및 예금의 소화.

사람들은 자신의 기능을 만들고 과잉 또는 잉여를 수출해야합니다.
이를 위해 사람들은 다른 사람들이 필요로 하는 기능을 지속적으로 제공해야 합니다.

사람들이 다른 사람에게 효과적인 기능을 제공하지 않고 다른 사람에게서만 얻을 때.
기능 가져 오기 및 내보내기의 균형이 적자가됩니다.
사람들은 이런 일방적인 기능 제공을 좋아하지 않습니다.
사람은 상호적인 존재입니다.
기능의 지불 수지에 지속적인 적자가 발생합니다.
이는 결국 그 사람이 생존할 수 없게 됩니다.

다른 사람에게 효과적인 기능을 제공하지 못하는 삶.
단순히 다른 사람에게서 기능을 받고 가져가는 삶.
그런 삶을 사는 사람들은 약탈자입니다.
그들은 사람들의 기능 제공에 대한 상호 도움과 수용을 훼손합니다.
그들은 사람들이 살기 어려운 사회를 만듭니다.
이것은 가능한 한 많이 제거되어야합니다.

다른 사람에게 아무런 도움이 되지 않으면서 부유한 삶을 사는 것.
도둑이나 기생충이 되는 것과 같습니다.
병적입니다.

반면에 남을 위해 많은 일을하지만 삶이 어려운 사람.
그들의 존재도 문제입니다.
그런 사람들의 발생을 막기 위해 우리는 다음과 같이 사회를 통제해야합니다.
남에게 도움이 되는 사람은 풍요로운 삶을 살 수 있어야 합니다.
쓸모없는 사람은 당분간 최소한의 삶을 살 수 있어야 합니다.

다른 사람에게 유용하지 않으면 생계를 유지할 수없고 돈을받을 수 없습니다.
이것이 주요 원칙 중 하나입니다.

다음 (1)을 구현하지 않고는 다음 (2)를 실현할 수없는 사회.

(1)
인간의 생존에 효과적인 기능.
이를 제공하는 것.

(2)
제공된 기능에 대한 대가로 공급.
그것들을 받고 축적하기 위해.
그 결과 살 수 있습니다.

그런 사회가 사회가 되어야 하는 방식입니다.
사회는 그런 방식으로 유지되어야 합니다.
"일하지 않는 자는 먹지도 말라.
그런 정신이 필요합니다.

다른 사람과 기능을 교환 할 때.
상대방이 자신이 원하는 기능을 가지고 있는 경우는 드물다.
이것은 드문 일입니다.

다른 사람과 기능을 교환합니다.
이를 촉진하기 위해서는 돈, 돈이 필요합니다.
그것은 우리가 서로 교환하는 기능의 가치를 공통 척도로 정량화 한 것입니다.

사람들은 돈이 많을수록 필요한 기능을 더 쉽게 얻을 수 있습니다.
그리고 돈이 많을수록 생존이 더 쉬워집니다.
그것은 실제로 사실입니다.

필요한 것은 돈을 버는 것입니다.
돈이 전부입니다.
그게 생각입니다.
그것은 잘못된 생각입니다.
중요한 것은 돈 자체가 아닙니다.
중요한 것은 돈의 대가로 얻는 기능입니다.
사람이 아무리 많은 돈을 가지고 있어도 필요할 때 필요한 기능과 교환 할 수 없다면 아무것도 아닙니다.
이것은 의식주에 필요한 기능입니다.

사람이 기능 부족으로 곤경에 처했을 때 그 기능을 제공 할 수있는 사람이 있습니다.
그것은 항상 친절하고 협조적이며 상호 지원적인 사람이나 친구입니다.
이런 경우가 종종 있습니다.
이런 점에서 친구의 존재는시기 적절하지 않은 기능을 습득하는 데 없어서는 안될 필수 요소입니다.
가져야 할 것은 돈이 아니라 친구입니다.

일반적으로 비즈니스는 다음으로 구성되는 것으로 간주됩니다.
다른 사람에게 기능을 제공합니다.
그리고 그것에 대한 정확한 대가를받습니다.
그리고 이익을 창출합니다.

다른 사람들로부터 가능한 한 많은 돈을 가져 와서 부자가되기 위해.
자기 자신을 추구하는 사람들이 많이 있습니다.
그런 사람들이 많이 있습니다.
그들은 다른 사람들에게 제공하는 기능에주의를 기울이지 않습니다.
그들은 그 기능을 제공하는 대가로 받는 돈에만 집중합니다.
결과적으로 그들은 단기적인 이익에 사로 잡히게됩니다.
이런 식으로 다음과 같은 실현이 무시됩니다.
자신이 제공하는 기능.
이러한 기능의 품질을 보장하고 개선합니다.
그들은 발생할 것입니다.
수익성이있는 한 품질이 낮은 기능도 괜찮다는 견해.
널리 퍼질 것입니다.

사람들 사이에 오가는 기능의 품질.
감소할 것입니다.
환경에 대한 사람들의 적응 수준.

더 낮아질 것입니다.
사람들은 살아남는 데 더 어려움을 겪을 것입니다.
이것은 나쁜 일입니다.

그래서 우리가 해야 할 일은 우리의 관점과 자세를 바꾸는 것입니다.

다른 사람들에게 도움이 되려고요.
환경에 대한 사람들의 적응 수준을 향상시키는 것입니다.
이러한 목표에 기여하는 더 나은 기능.
우리 주변 사람들을 위해 이러한 목표를 달성하기 위해.
이를 기꺼이 수행하려는 마음가짐.
가장 먼저 해야 할 일은 이를 기본으로 삼는 것입니다.

이러한 마음가짐은 일상 업무에서 다음을 창출하는 원동력이 될 것입니다.
사람들이 더 잘 생존하는 데 도움이 되는 새로운 아이디어.
사람들의 더 나은 생존에 도움이 되는 새로운 아이디어는 새로운 비즈니스 기회로 직결됩니다.
이러한 사업을 촉진하기 위해
(1)과 (2)를 동시에 추진합니다.

(1)
우리 주변 사람들의 생활 수준을 향상시키기 위해.

(2)
그들 자신은 주변 사람들이 지불해야합니다.
이런 식으로 그들은 부유하고 번영하게 될 것입니다.

이러한 사고 방식은 돈을 벌 때 더 중요합니다.
그 사람은 주변 사람들로부터 일방적으로 돈을 가져가는 단순한 돈벌이꾼이되어서는 안됩니다.
그는 다른 사람들에게 도움이 됨으로써 돈을 벌고 있습니다.
따라서 그는 다음과 같이 다른 사람들로부터 칭찬을받습니다.
"고마워요.
당신은 도움이 되었습니다."
그는 주변과 사회에서 인정받습니다.
따라서 그는 여전히 부자가 될 수 있습니다.
그는 또한 다음을 할 수 있습니다.
주변 사람들의 마음속에 자신을 긍정적이고 가치 있는 존재로 판매할 수 있습니다.

주변 사람들의 머리 속에 자신의 문화적 자손을 남길 수 있습니다.
위의 아이디어는 또한 이러한 것들의 실현으로 이어질 수 있습니다.

다른 사람에게 도움이 된다.
또한 다음과 같은 효과도 있습니다.
자신의 분신을 다른 사람들에게 더 쉽게 전파할 수 있는 효과.

인간은 살아있는 존재입니다.
따라서 인간은 끊임없이 자신을 재생산하려고 노력합니다.

사람들은 다음 (1)을 위해 다음 (2)을 달성하려고 노력합니다.

(1)
자신의 결과물.
자신의 분신.

(2)
자신의 살아있는 증거가 되기 위해.
가능한 한 오래 보관하기 위해.
가능한 한 널리 퍼뜨리기 위해.

이것이 달성되면.
인생은 성공입니다.

반면에 자신의 산출물이 널리 퍼지지 않고 중단되고 사라지면 그의 삶은 실패입니다.
인생은 실패입니다.

////
성공적인 삶.
자신과 자신의 분신을 외부 세계로 확장하고 증식하는 것.
이것을 성공적으로 성취 한 삶.

실패한 삶.
자신과 자신의 분신을 확장하고 증식하는 것.
그렇게하지 못한 삶.

////
그러나 이 삶의 성공 또는 실패는 장기적으로만 알 수 있습니다.

어떤 경우에는 다음과 같은 일이 발생합니다.

(1)
그 사람이 죽은 후에 그 사람의 업적이 발굴되어 유명해지고 전 세계에 퍼집니다.

(2)
그 사람이 살아 있는 동안 성공한 사람으로서 복된 삶을 살게 됩니다.
그러나 사후에 그 사람은 빠르게 잊혀지고 사라집니다.
사후에 비판의 대상이되고 오명을 남기는 것.

각 사람이 만들어내는 기능입니다.
또한 그 사람에게는 다음과 같습니다.
자신의 분신.
자신의 복사본.
자신에 대한 살아있는 증거.

각 사람이 생성하는 기능을 자신의 분신, 자신의 살아있는 증거로 남기려면.
이를 위해 우리는 다음을 달성해야합니다.

(1)
품질을 최고로 만든다.

(2)
양을 극대화한다.
가능한 한 널리 보급합니다.

좋은 품질의 기능을 사회에 많이 보급하는 것을 목표로 합니다.
이를 통해 다음을 실현할 수 있습니다.
사람들이 사회에서 더 쉽게 살 수 있도록합니다.

자신의 세대의 기능.
가능한 한 오래 살고 그것을 전파하려는 욕망.
유기체로서 자신을 번식하려는 욕망입니다.
지극히 이기적이고 이기적인 욕망입니다.
그러나 이러한 이기심은 다음과 같은 결과를 낳습니다.
사회에서 순환하는 기능의 질량을 향상시킵니다.
사회 발전에 기여한다.

다른 사람에게 도움이 되기 위해.
다른 사람에게 유용한 기능을 계속 제공하기 위해.
이것은 자기 전파로 이어져 자신의 출력과 사본을 다른 사람들에게 전파합니다.
이것은 결국 생명체로서의 성공으로 이어질 것입니다.
다른 사람들에게 유용합니다.
그것은 결국 자신의 이익으로 이어질 것입니다.

다른 사람에게 필요한 존재.
다른 사람에게 필요한 기능을 제공 할 수 있습니다.
이것이 삶을 살 가치가있게 만드는 것입니다.
다음과 같은 내용입니다.

(1)
다른 사람에게 필요한 기능을 제공할 수 있는 것.
그에 대한 대가를 받을 수 있는 것.
그 대가로 그는 다음을 얻을 수 있습니다.
자신의 생존에 필요한 물품.
결과적으로 그는 더 쉽게 생존할 수 있어야 합니다.

(2)
자신의 분신이 직접 만든 제품을 다른 사람들과 주변 사람들에게 전파할 수 있는 기회를 더 많이 가질 수 있습니다.
결과적으로 자기 전파로 이어져야합니다.

다른 사람에게 필요한 기능을 제공하지 못함.
다른 사람들에게 불필요하고 부담스러운 존재로 여겨집니다.
다음과 같은 결과를 초래합니다.
살 가치가 없다.
존재할 가치가 없다.
인생의 실패.

직장에서 월급을 받기 위해 열심히 일하는 사람.
사람이 자신의 삶을 풍요롭게하고 싶어하는 것만이 아닙니다.
그 과정에서 사람은 다음과 같은 삶의 목표를 만들기 때문입니다.

(1)
어떻게 하면 다른 사람에게 필요한 가치 있는 사람이 될 수 있을까?

(2)

어떻게 하면 다른 사람에게 필요한 기능을 적시에 제공할 수 있는 유능한 사람으로 보일 수 있을까?

(3)
어떻게 하면 주변 사람들로부터 높은 가치를 인정받을 수 있을까?

이는 한 사람의 인생의 성공이 그들에게 달려 있기 때문입니다.
사람의 역량.
그것이 미래 세대에게 전달된다면.
그는 죽은 후에도 오랫동안 사람들 사이에 역사적 인물로서 자신의 존재를 전파 할 수 있습니다.
그는 문화적 자기 영속성에 성공했을 것입니다.

높은 직무 능력을 갖춘 유능한 사람.
그렇게 간주됩니다.
이는 주변에서 다음과 같은 평가로 이어집니다.

"저 사람이 살아있어야 한다."

"우리는 그녀가 살아있어야 한다."

"우리는 그가 필요하다." "우리는 그의 존재를 통해 이익을 얻을 수 있다."

"우리는 그를 지원하고 지원할 것입니다.
"우리는 그를 뒷받침하고, 지원하고, 그의 능력을 최대한 발휘할 수 있도록 할 것입니다."

이러한 평가.
그것은 다음과 같은 깨달음으로 이어질 것입니다.
그가 자신의 삶을 살아가는 데 필요한 도움과 지원.
주변 사람들로부터 더 쉽게 얻을 수 있습니다.
더 쉽게 살아남을 수 있습니다.

또한 다음과 같은 결과로 이어집니다.
더 나은 기능.
어떻게 해야 하는지 남들보다 더 잘 알 수 있습니다.
사회나 조직에서 높은 지위를 약속받음.
주변 사람들을 자신의 분신이자 부하로 삼아 자신의 말에 귀를 기울

일 수 있습니다.
그렇게 할 수 있습니다.
이런 점에서 그는 주변 사람들에게 자신의 가르침을 전파하는 것이 더 쉬울 것입니다.
이런 식으로 그는 자기 전파에 성공해야합니다.

사람들은 주변 사람들로부터 칭찬을 받을 때 행복합니다.
이는 본질적으로 다음과 같은 유능감을 가질 수 있기 때문입니다.
"나는 다른 사람에게 필요했다.
나는 다른 사람에게 도움이 되었다."
그 역량.
이는 다음과 같은 깨달음으로 이어집니다.
자신을 더 생존 가능하게 만든다.

기능주의자의 인생 교훈.
다음과 같은 깨달음으로 이어집니다.

"다른 사람에게 필요한 사람.
긍정적인 가치를 지닌 사람.
그런 사람이 되라."

"다른 사람이 필요로 하는 기능.
그것을 제공할 수 있는 사람.
유능한 사람.
그런 사람이 되십시오."

사람들은 죽은 후 천국에 가기 위해 선행을 하려고 노력합니다.
그러나 이것이 선행의 목적은 아닙니다.
선행은 자신과 다른 사람들을 위해 사회를 살기 좋게 만들기 위해 행하는 것입니다.
사회를 더 살기 좋게 만들기 위해서입니다.
이를 통해 사람들은 다음과 같은 일을 더 쉽게 할 수 있습니다.
유기체로서의 자기 보존과 자기 번식.
이것이 선행의 효과입니다.
선행은 굳이 하늘의 존재를 전제하지 않더라도 피조물인 인간이 선행을 할 수 있는 충분한 근거가 됩니다.

선행과 이웃 사랑.
동기.

다음 중 어느 것이든 될 수 있습니다.
자기 보존과 자기 번식.
자신에게 이득을 주려는 자기 중심성.
선행은 자신의 이익을 위해 행하는 행위입니다.
다음과 같습니다.
"자비는 다른 사람을 위한 것이 아니다.
그것은 자기 자신을 위한 것이다."
동기가 자기중심적이라 하더라도 다음과 같은 내용으로 이어진다면 좋은 것입니다.
인간이 서로 쉽게 생존 할 수 있도록하기 위해.

자신을 아무것도 아닌 것으로 줄이기 위해.
자신을 희생하기 위해.
이런 식으로 그는 다른 사람들을 섬기려고 노력합니다.
그렇게하기 위해 고군분투합니다.
그럴 필요는 전혀 없습니다.
그런 식으로 가는 것입니다.
그것은 살아있는 존재에게는 부자연스러운 일입니다.
선한 일을 하는 사람은 전혀 "위선자"가 될 수 있습니다.

사랑.
기능주의적 관점에서 사랑은 다음과 같은 것을 의미합니다.
서로에게 봉사하려고 노력합니다.
그것은 무엇보다도 자신의 생계를 위한 것입니다.
천국에 가기 위한 것이 아닙니다.
도움이 필요한 사람들에 대한 공감.
"내일 나에게도 그런 상황이 일어날 수 있다."
그에 따른 해결책 제시와 실행.
그것이 바로 그 다음입니다.
기능 주의적 사랑.

자신과 타인을 위한 유용한 기능.
그것을 완전히 제공할 수 있어야 합니다.
이를 위해서는 다음이 필요합니다.
적절한 정보와 노하우.
그것의 습득.
학습.

인간에게 교육이 필요한 이유는 무엇일까요? 다음과 같은 이유 때문

입니다.

인간은 다음과 같은 능력을 습득합니다.

자신의 생존에 필요한 기능을 생성하는 능력.

다른 사람에게 유용 할 수있는 충분한 기능을 제공하는 인간의 능력.

그 또는 다른 사람들이 환경에 적응하는 데 도움이되지 않는 연구.
그것은 할 가치가없고 의미가 없습니다.

교육을 능력에 따라 사람들을 선별하는 도구로 사용하는 것.
이것은 원래 용법에 대한 실수입니다.
교육의 원래 용도는 다음과 같습니다.
그것은 다음과 같습니다.
변화하는 환경에서 살아남을 수있는 노하우를 제공합니다.
생존에 유용한 것.
가르치는 것.
이것이 학교 교육의 기초입니다.

생존에 필요한 기능.
그것의 획득.
여러 사람 사이에서 싸울 수 있습니다.

그 자신이 생성 한 기능.
다른 사람들에게 전파 할 때.
비슷한 기능을 생산하는 다른 사람들과의 경쟁이됩니다.

기능에 대한 대가로 많은 돈을 가진 부자들.
그들이 함수를 독점적으로 소유하는 상황.
이런 상황도 발생합니다.

가난한 사람들.
즉, 필요한 기능을 얻을 수 없는 사람들입니다.

소수에 의한 기능 독점.
이는 본질적으로 서로 돕는 존재인 인간의 본성에 부합하지 않습니
다.
기능은 가능한 한 필요한 사람들에게 공평하게 분배되어야 합니다.

질병 등으로 인해 다른 사람에게 기능을 제공할 수 없어 대가를 받지 못하고 빈곤한 사람.
이 사람에게는 다음과 같은 가능성과 능력도 있습니다.
질병이 완치된 경우.
질병이 치료되면.
다른 사람에게 유용한 기능을 제공할 수 있습니다.

따라서 사회는 (1)을 가진 사람들을 위해 다음 (2)를 실행해야 합니다.

(1)
현재 복지나 다른 수단을 통해 다른 사람으로부터 일방적으로 기능을 제공받도록 방치된 사람들.

(2)
최소한의 기능을 수행해야 생존할 수 있는 사람들.
다음과 같은 가능성이 크게 존재합니다.
현 세대의 부모가 질병이나 기타 사유로 인해 무능력한 경우.
그러나 다음 세대의 자녀는 훌륭할 것입니다.

경제적 수입 능력.
사회적 지위.
이런 것들에 너무 얽매여 있습니다.
좋지 않습니다.
아무리 많은 돈을 벌고 세상에서 아무리 높은 지위에 오르더라도 자신의 유산을 남기지 못한다면 그는 인간으로서 아무것도 아닙니다.

인간은 영생을 가져야 합니다.
종교적 신념을 통해 그것을 얻으려고합니다.
그것은 잘못되고 오해의 소지가 있습니다.
종교는 하늘의 존재에 의존합니다.
그것은 인간이 스스로 상상하고 창조한 것입니다.
그것은 존재하지 않는 것입니다.
그것은 비효율적입니다.

자신의 유전적, 문화적 후손입니다.
미래 세대에 대한 영원한 유산.
그것을 실현하기 위해.
그것이 인간의 진정한 영생입니다.

자신의 유전적, 문화적 후손들에게.
미래 세대에게 물려줄 수 있습니다.
더 쉽게 살아남을 수 있도록.
이를 위해서는 다음이 필요합니다.
자손은 더 기능적이어야합니다.
자손이 변화하는 환경에 더 잘 적응할수록, 즉 더 기능적일수록 생존하고 미래 세대에 전달될 가능성이 높아집니다.
인간은 영생을 가져야 합니다.
이를 위해서는 다음과 같은 행동이 효과적입니다.
기능주의를 믿고 그것을 구현하십시오.

(2005년에 처음 출판됨)

역사의 법칙. 시스템으로서의 역사. 살아있는 것을위한 역사.

소개. 이 책의 목적.

역사.
다음과 같이 구성되어 있습니다.

(1)
생물의 역사.
생물의 살아있는 증거.
생물의 살아있는 흔적.
생물의 탐색과 발견.

(2)
과거의 생물.
그 모습.
그 사회.
그것의 현실.

그것의 설명.
그 결과와 현대 사회의 결과의 비교.

그것은 생물의 흥망 성쇠의 반복이되었습니다.
예. 예.
공룡의 역사.
인류의 역사.

생물은 역사를 배운다.
생물은 역사를 배워서 다음을 이해할 수 있습니다.

어떻게 상승할 수 있는가?
어떻게 지배력을 얻나요?
어떻게 추락할 수 있는가?

생명체는 그것을 배웁니다.
그것이 생명체가 살아가는 방식입니다.

과거에 존재했고 살기 쉬웠던 사회의 예입니다.
과거에 존재했던 사회 중 살기 어려웠던 사회의 예.
생물은 그것을 참고하여 살아갑니다.

이 책은 다음과 같은 내용을 정리한 것입니다.

역사의 법칙에 대한 설명.
이를 위해 필요한 주요 관점.

정권.
문화.

상승의 조건.
쇠퇴의 조건.

정권을 위한 역사.
통치자를위한 역사.

역사의 법칙에 대한 설명. 이를 위해 필요한 주요 관점.

(1) 현재 이슈.

현대 사회에서는 고등학교와 같은 수업에서 역사를 가르칩니다.
다음과 같은 내용입니다.
역사적 사건의 연대기.
활약한 인물들의 고유명사.
이것들의 기계적 암기.
그게 다입니다.

오늘날 사회에서는 대학에서 역사를 공부하고 있습니다.
다음과 같은 내용입니다.
역사적 자료의 새로운 발견.
역사적 사실의 새로운 발견.
역사적 사실의 결정.
역사적 사실의 해석.
그들의 퍼레이드.

일반적이고 체계적이며 단순하고 명확한 역사적 법칙.
그들은 아직 밝혀지지 않았습니다.
그러나 역사에 대한 체계적인 이해가 필요합니다.
그것은 다음을 달성 할 것입니다.

가르쳐야 할 많은 양의 역사와 역사적 사실.
그것들의 기초가 되는 일반적인 법칙과 경로.
그것들을 미리 정리합니다.
사람들에게 제시하기.
이렇게하면 초보자도 다음을 달성 할 수 있습니다.
역사의 본질을 즉시 파악할 수 있습니다.

공통된 과정이나 경로를 따라 역사와 역사적 사실을 파악할 수 있습니다.
이렇게하면 역사적 사실을 머릿속에 쉽게 정리할 수 있습니다.

현재 각 개인의 삶의 방식은 실시간으로 실시간으로.
역사는 이것을 이해하는 열쇠입니다.

역사.
그것은 다음과 같은 내용입니다.
살아가는 방법의 법칙.

사람들은 자신의 삶의 법칙을 알기 위해 역사를 공부합니다.
사람들이 더 쉽게 이해할 수 있도록 해야 합니다.

이는 다음을 구현하여 수행 할 수 있습니다.
역사의 법칙을 추출하는 절차.
역사의 구성 요소.
그것들을 결정하는 방법.
추출 절차.
그것의 설명.
그것의 조직.
그것의 체계화.

(2) 역사의 법칙을 추출하는 절차. '역사의 일부'를 추출합니다.

먼저 다음과 같은 역사에 관한 문서를 작성합니다.
전체를 조감할 수 있는 작은 팜플렛.
그 내용에는 역사적 사실을 일반화하여 압축된 형태로 인용해야 합니다.

그런 다음 역사책의 설명을 일반화하고, 설명을 정리하여 마인드맵으로 통합합니다.

마지막 단계는 역사를 공통적이고 표준화된 구성 요소로 보는 것입니다.
역사를 '역사의 일부'의 모음으로 보는 것입니다.
블록 부품과 마이크로 부품을 '역사의 일부'로 간주합니다.
이러한 부분의 조합으로 역사를 표현합니다.

따라야 할 코스와 경로의 유형화 및 시각화.
'역사의 부분'을 조합하여 이를 가능하게 합니다.

(3) 역사의 법칙 추출. 이를 위해 필요한 전제 지식.

(3-1)
세계사에 대한 지식이 광범위하고 세분화되지 않은 지식.
고등학교 세계사 교과서 수준이 적당합니다.

(3-2)
심리학.
사회학.
이들은 소위 행동 과학입니다.
그들에 대한 기본 지식.

인간 개인.
사회.
이들이 어떻게 작동하는지에 대한 이해가 선행되어야 합니다.

(3-3)
경영학에 대한 기본 지식.
국가와 민족의 경영에 대한 이해.
사전에 필요합니다.
비즈니스 경영과 공통점이 많기 때문입니다.

(3-4)
지정학 및 군사 과학에 대한 기본 지식.
역사는 공격과 파괴의 순환입니다.
여기에는 기업 인수와 같은 비무장 공격과 전멸이 포함됩니다.

(4) 역사의 법칙 추출. 그 실천.

(4.1) 역사책의 문구. 그 의역의 작업.

역사 책의 문구.
현재 그것은 고유 명사의 퍼레이드입니다.

그것을 더 일반적이고 보편적 인 것으로 바꾸려면.
고유 명사를 제거합니다.
이 방법은이 책의 자료 섹션에 설명되어 있습니다.

일반화 또는 보편화된 역사책의 내용.
그들로부터 일반적인 코스와 경로를 추출합니다.

(4.2) 역사의 법칙과 역사의 일부**.** 그것들을 추출하고 정리합니다**.** 그 요점**.**

추출 결과에서 역사의 법칙과 역사의 부분을 도출합니다.
이를 정리하기 위한 핵심 포인트를 파악합니다.

이를 위해 적어도 다음 사항에 중점을 두어야합니다.
저자는 다음 절차에 따라이를 얻었습니다.
고등학교용 세계사 교과서.
교과서 전체를 살펴보십시오.
시간을 초월하여 보편적으로 관찰되는 항목을 추출합니다.

A. 힘

A1.
힘.

///
확장.
번영.
쇠퇴.

지도에서 특정 추진력이나 힘을 가진 사람들의 그룹.
그 모멘텀의 확장, 축소 또는 소멸.
그 유형과 원인.
위의 내용을 설명합니다.

사람들의 그룹에 대해 다음을 언급하십시오.

(1)
민족 집단. 인종.
(2)
정부.
(3)
기업 같은 그룹 또는 조직.

이러한 세력들이 어떻게 그리고 왜 성장, 번영, 쇠퇴, 소멸했는지 설명하십시오.

(1)
추진력의 확장.
이는 좋은 일입니다.

(2)
우리의 추진력이 줄어들고 있다.
우리의 몰락.
그것들은 나쁜 일입니다.

그런 것들을 설명하십시오.

[목표.]

다음에 대한 역사적 지식.
제공하십시오.

(1)
한 민족이 어떻게 힘을 키우고, 번영하며, 그 번영을 유지할 수 있는가?

(2)
민족은 어떻게 쇠퇴에서 회복할 수 있는가?

(A)

조직화.
번영의 조건.

(1)
상업.

(1-1)
무역이나 상업의 용이성.
중요한 교통 요충지이면서 시장이 쉽게 형성되어 있어야 합니다.
예시.
중국. 북송 왕조의 수도. 카이펑시.

(2)
자원 확보.

(2-1)
자국 영토 내에 광물, 석유 등 유용한 자원이 풍부합니다.
이러한 자원을 쉽게 추출할 수 있는 능력.

(2-2)
해당 국가의 기후가 식물 재배에 적합해야 합니다.
예시.
쌀.
밀.

(2-3)
자체 기후는 다음 용도에 적합합니다.
동물 축산.
낚시 및 물고기 양식.

예.
가축.
물고기 양식.

(3)
공예.

(3-1)
유용한 도구.
하드웨어.

소프트웨어.
그들의 제품.
그것들을 소유하는 것, 그 자체.

그것들을 제조할 수 있는 능력을 가진 사람들.
그러한 구성원의 수 자체.

(3-2)
판매할 수 있는 예술품, 공예품, 문학, 음악 등.
그것을 만들 수 있는 능력을 가진 사람.
자체 내에 그러한 구성원이 많아야합니다.

(4)
안전한 정보.

(4-1)
새롭고 중요한 정보 및 뉴스.
새롭고 중요한 정보 및 뉴스를 입수하고 전파할 수 있는 위치에 있어야 합니다.

(5)
동기 부여.

(5-1)
기꺼이 일하려는 동기.
사람들이 쉽게 가질 수 있도록 만드는 것.

자발적인 노력.
그러한 행동에 대해 보상하는 사회.

(6)
변화의 보장.

(6-1)
사람들이 기꺼이 다음을 수행할 수 있는 용이성.
이전에 가보지 않은 방향으로 나아가기.
도전하기.
변화 만들기.

사회적 침체와 나태함을 방지합니다.

B. 권리

B1.
혜택.

///
자원.
영토.
인적 자원.

소유했을 때 소유자의 생활 수준을 향상시키는 데 도움이되는 것.
소유자가 생활하는 데 필요한 다양한 혜택을 제공하는 물건입니다.
자원. 상품과 재료. 인적 자원. 영토. 정보 네트워크.
관심사의 유형과 특성.
그것들을 설명하십시오.

(1)
이권의 획득 또는 취득.
(2)
이해관계의 유지.
(3)
이해관계의 소멸.

이해관계가 발생하게 된 계기.
이를 달성하기 위해 취한 정책의 세부 사항.
그들의 분류.
그들에 대한 설명.

[목표.]
어떤 방식으로 사람들이 자신의 이익을 얻을 가능성이 더 높은가?
어떤 방식으로 사람들이 자신의 이익을 보호할 가능성이 더 높은가?
어떤 방식으로 사람들은 자신의 이익을 잃을 가능성이 더 높은가?
그들에 대한 역사적 지식을 제공합니다.

(A)

조직화.
이해관계의 획득.

(1)
권리 취득 방법.

(1-1)
권리의 위치에 대한 이익을 최초로 발견하거나 발명하는 것.
경쟁자에게 눈치 채지 않고 양보의 존재에 대해 가장 먼저 침을 뱉는 것.
모든 것을 자신의 영역으로 만드는 것.

(1-2)
무력이나 외교를 사용하여 이미 이권을 확보한 경쟁자를 공격하고 그 이권을 장악하는 것.

B2.
침략.

///
침략의 원인과 침략이 진행되는 과정을 설명합니다.

원인. 예시.

침략당하는 당사자.
풍부한 천연 자원 등.
매력적인 기득권.
군사력과 군비를 보유하고 있음에도 불구하고 약한 군사력 및 군비.

침략자.
사회는 침체기에 빠져 정체 상태에 있습니다.
교착 상태를 타개하기 위해 침략자는 다른 국가의 이익에 눈을 돌립니다.
또는 새롭게 부상한 강대국이 더 확장하기 위해 기존 이권을 장악하려고 합니다.

침략자들은 어떻게 침략을 진행했을까요?

다른 나라의 침략을 어떻게 방어했을까요?
그들의 노하우를 설명하세요.

[목표.]
그들은 어떻게 다른 나라의 이권을 장악할 수 있었습니까?
다른 나라에 의해 그들의 이익을 빼앗기는 것을 어떻게 피할 수 있었나요?
그 노하우에 대한 역사적 지식을 제공한다.

(A)
조직화.
이권 장악.
그 유지.

(1)
권리 탈취.

(1-1)
강력한 군사력을 사용하여 현재 이권 보유국인 다른 나라를 공격하고 정복하는 것.
그렇게 함으로써 다른 나라의 이익을 박탈하는 것.

(1-2)
교묘한 외교를 통해 현재 이권 보유국인 다른 나라를 궁지에 몰아넣고 탈출구가 없는 상태로 무릎을 꿇게 하는 것.
그렇게 함으로써 다른 나라의 이익을 박탈하는 것.

(1-3)
자국의 풍부한 재정 자원을 사용하여 현재 이권 보유국인 다른 국가에 자국의 이권을 매각하고 그 이권을 매입하겠다고 제안하는 것.

(2)
양보의 유지.

(2-1)
자국의 이익에 대한 다른 국가의 공격을 억제하기 위해 자위 또는 반격 무력을 사용하는 것.

(2-2)
자국의 이익에 반하는 다른 국가의 전략적 사용을 억제하기 위해 외교를 사용합니다.
다른 국가에 의해 궁지에 몰리지 않도록 자국 국경 내에서 피난처와 기동할 수 있는 공간을 확보하기 위해.

(2-3)
경제난으로 인해 자국의 이익을 다른 나라에 팔아넘기는 것.
이를 피하기 위해 자국 내에 재정적 여유가 있는지 확인해야 합니다.

C. 통치 체제

C1.
통제.

///
지배 또는 권력 계급과 피지배 계급 사이의 관계.
국가 및 기타 기관에서 이러한 관계는 어떻게 성립, 유지, 흔들리고 소멸되어 왔습니까?
설명하세요.

어떤 유형의 사람들이 지배층 또는 권력층으로 군림했습니까?
그들의 통치가 오래 지속되었던 이유는 무엇인가요?
통치가 단명했던 이유는 무엇인가요?
설명하십시오.

[목표.]
사람들은 어떻게 지배자나 권력자가 될 수 있었나요?
사람들은 어떻게 통치를 연장할 수 있었나요?
그들에 대한 역사적 지식을 제공한다.

(A)
조직.
지배.

///

권력의 획득.
그것의 유지.
강화.

(1)
통치자가 되기 위한 팁.

(1-1)
사회에서 자신을위한 장소 또는 기반을 확보하기 위해.

(1-2)
자신의 행동을 지지하고 조언해 줄 협력자, 친구, 조언자를 확보하기 위해.
그들을 확보하기 위해.

(1-3)
성공할 수 있는 자신만의 전략과 비전.
그들을 확보하기 위해.

(1-4)
자신을 위한 보루 역할을 할 후원자, 영향력 있는 사람 등을 확보하기 위해.
그들을 확보하기 위해.

(1-5)
자신을 위해 허드렛일을 해줄 사람들.
그들을 확보하기 위해.

그들이 자발적으로 당신을 위해 일하게 만들기 위해.

(1-6)
그들의 능력을 지속적으로 향상시켜 그들보다 높은 사람들과 경쟁 할 수 있도록합니다.

(2)
통치자가 되기 위해 필요한 힘.
(2-1-1)
지적 능력.

///

이해력.
기억력.
전략적 아이디어를 창출하는 능력.

(2-1-2)
리더십 기술.

///
리더십.
사람들의 마음을 통제하는 능력.

(2-1-3)
의사소통 능력.
정보 수집 능력.

(2-1-4)
실행 능력.
행동을 취하는 능력.

(2-2-1)
재정적 힘.

///
자산의 힘.
예산을 확보할 수 있는 힘.

(2-2-2)
군사력.

///
무술과 무기 장비를 강화할 수 있는 힘입니다.
공격력.
방어력.

(2-2-3)
교감의 힘.

///
혈연 관계.
세속적 관계.

학계 파벌.

(2-2-4)
체력.

///
운동 능력 향상.
건강 유지.

(3)
장기적인 지배를 위한 팁.

(3-1)
컨트롤이 안정화되면 너무 많이 움직이지 말고 계속 잡고 있습니다.
시스템을 구축합니다.

(3-2)
반란이 일어나지 않도록 합니다.
그것은 다음과 같은 행위입니다.

(3-2-1)
사람들이 자신의 삶에 만족하여 불평하지 않도록 하기 위함이다.

(3-2-1-1)
백성들에게 적절한 경제적 유인물을 제공한다.

(3-2-2)
내정에 대한 인민의 불만을 억제한다.

(3-2-2-1)
군대와 경찰력을 증강한다.
그들을 사용하여 반항하는 사람들을 지속적으로 단속하십시오.
사람들에게 모범을 보이기 위해.

(3-2-3)
내정에 대한 사람들의 불만을 표출하기 위해.

(3-2-3-1)
자신의 외부에 가상의 적을 만들기 위해.
자신의 외부에 가상의 적을 만들어 사람들의 관심을 끌기 위해.

(3-2-3-2)
사회의 지배적 인 편에있는 사람들.
그들을 분열시켜 서로 공격하게 만든다.
그렇게 함으로써 그들의 힘을 소진시키는 것.
그러한 힘은 지배적 인 편에 대한 반란으로 향해야합니다.

(3-2-4)
주변 상황의 변화를 빠르게 인식한다.
민첩하고 이에 대응하여 사회를 지속적으로 변화시킨다.
또는 그렇게 하는 척하는 것.

(3-2-5)
지배 정당 내부에서 리더십, 내부 갈등 또는 대립을 위한 투쟁.
이로 인해 지배적 인 측의 약화.
이를 피하십시오.

(4)
지배자와 피지배자 사이의 관계.

(4-1)
기존의 권력 및 통제 관계.
기득권.

(4-1-1)
지배적인 쪽.
우리는 이를 유지하고 강화하고자 합니다.

(4-1-2)
지배적인 쪽.

(4-1-2-1)
우리는 그들을 무너 뜨리고 약화시키고 싶습니다.

(4-1-2-2)
우리는 그들이 지배적 인 측면의 일부가되기를 원합니다.
우리는 그들을 즐기고 싶다.

C2.
정권.
혼란.

///
국가와 같은 시스템과 체제.
어떻게 구축되고, 유지되고, 흔들리고, 소멸되었는가?
설명하세요.

어떤 사회 시스템이 사람들에게 받아들여졌나요?
사람들이 싫어했던 사회 제도는 무엇인가요?
어떤 사회 제도로 인해 사람들이 반란을 일으켰나요?
실제 사례를 사용하여 각 유형에 대한 이유를 설명하세요.

사회 무질서의 원인은 무엇인가요?
혼란의 원인은 무엇이었으며 어떻게 끝났나요?
그것들을 적고 설명하십시오.

[목표].
사람들이 사회를 잘 운영하도록 돕기 위해 어떤 시스템을 만들 수 있습니까?
그것에 대한 역사적 지식.
그것을 사람들에게 제공하십시오.

(A)
조직화.
혼란을 방지하는 것.

(1)
재난.
(1-1-1)
자연 재해.
(1-1-2)
인간이 만든 재난.

(1-2-1)
재난 예방.
재해 발생 후 신속한 대응.
이를 명심하십시오.

(1-2-2)
재난으로 인해 사회가 혼란에 빠지지 않도록 합니다.

(1-2-2-1)
사전에 재난 발생에 대한 시뮬레이션을 철저히 한다.

(1-2-2-2)
재해가 발생하면 다음과 같은 조치를 취해야 합니다.
복구.
새로운 유지 보수 및 토지 준비를 수행합니다.
이러한 계획의 계획과 실행은 신속하게 수행되어야 합니다.

(2)
일반 정책.
(2-1)
심리적으로 불안해하지 않도록 사람들을 대한다.

(2-1-1)
정책이 세상의 종말이 되지 않도록 합니다.

(2-1-2)
정책이 사람들에게 너무 가혹하지 않도록 합니다.

D. 살아있는 것

D1.
부와 빈곤.

///
어떤 경우와 어떤 과정을 통해 국가와 사람들이 부유해지기도 하고,
빈곤에 빠지기도 하고, 빈곤에서 벗어나기도 했나요?
그 원인과 이유를 설명하세요.

사람들 사이에 경제적 격차와 소득 격차가 발생하고, 벌어지고, 좁혀
지는 이유는 무엇인가요?

그 원인과 이유를 설명하시오.

[목표.]
사람들은 어떻게 부자가 될 수 있습니까?
사람들은 어떻게 빈곤에서 벗어날 수 있나요?
사회적 불평등은 어떻게 제거될 수 있나요?
이러한 문제에 대한 역사적 지식을 제공한다.

(A)
조직.
부자가 되는 방법.

(1)
교육.

(1-1)
새로운 학습을 통해 획득한 자신의 능력.

(1-2)
자신의 타고난 자연적 재능을 발견하는 것을 촉진합니다.

(2)
라이벌을 활용한다.

(2-1)
라이벌과 경쟁할 수 있는 능력을 기른다.

(2-1-1)
내부 감시를 통해 라이벌의 노하우를 습득한다.
이를 통해 라이벌을 따라잡을 수 있다.

(2-1-2)
경쟁사에는 없는 나만의 노하우.
발견하고 실용화하기 위해.

(B)
조직화.
격차를 없애는 방법.

(1)

격차 제거.

(1-1)
높은 지위에 오른 사람이 게으르거나 잘못된 일을 할 때.
높은 위치에 있는 사람이 낮은 위치로 떨어지기 쉽습니다.
이러한 목표의 실현을 용이하게하는 사회 시스템의 창조.

기득권 유지 및 수정.
실행을 어렵게 만들기 위해.

(1-2)
사람들이 스스로 낮은 수준으로 떨어졌더라도 노력과 재능으로 쉽게 다시 일어날 수있는 사회 시스템을 만드는 것.
그런 사회 시스템을 만드는 것.

(1-3)
때때로 사회의 신진대사를 새롭게 하기 위해 사회의 내부를 자극하는 것.

D2.
자유, 권리 및 폭정.

///
사람들은 어떤 과정을 통해 자유와 권리를 얻었나요?
사람들은 어떤 과정을 통해 얻은 자유와 권리를 유지했습니까?
사람들은 어떤 과정을 통해 얻은 자유와 권리를 잃었나요?
설명하세요.

억압은 어떤 과정을 통해 발생했나요?
어떻게 계속되었나요?
어떻게 전복되었나요?
설명하십시오.

[목표.]
요점.

(1)
사람들은 어떻게 자유와 권리를 얻고 그것을 지킬 수 있는가?

(2)
사람들이 얻은 자유와 권리를 어떻게 잃을 수 있는가?

(3)
어떻게 하면 사람들의 자유와 권리를 효과적으로 박탈할 수 있을까요?

사람들에게 그들에 대한 역사적 지식을 제공하십시오.

(A)
조직화.
자유의 획득.

(1)
자유의 획득.

(1-1)
주변 사람들에게 자신의 능력을 인정받음.

(1-2)
자신의 장소, 영토 또는 전문 분야를 획득합니다.

(1-3)
자신의 프라이버시를 보장하기 위해.
자신의 영역에 대한 자신의 자물쇠와 열쇠를 제공합니다.

다른 사람이 들어올 수 없는 자신만의 공간.
자신만의 공간을 만들기 위해.

(1-4)
자신의 기술과 계획을 블랙박스화합니다.
상급자가 쉽게 간섭할 수 없도록 만들기 위해.

(1-5)
무기로 자신을 방어하기 위해.

(2)
자유의 상실.

(2-1)
자신을 부양할 능력의 상실.

(2-2)
자신의 장소 또는 영역의 상실.
전문 분야의 무효화.

(2-3)
자신의 프라이버시 상실.
다른 사람이 자신의 영역에 침입하도록 허용.

(2-4)
자신의 기밀 기술 및 계획 정보.
그러한 정보를 외부로 유출하는 행위.

(2-5)
자기 방어 무기의 손실.

(3)
자유의 박탈.

(3-1)
개인의 자기 방어보다 훨씬 강력한 군대 및 경찰력을 보유하는 것.
이러한 무력을 사용하여 개인의 사생활과 프라이버시 기술을 강제로 박탈하는 행위.
이러한 것들을 가능하게 하는 것.

(3-2)
사회 제도.
개인의 운명.
독재 정권은 이를 마음대로 바꿀 수 있습니다.
그것들을 만들기 위해.

예시.
독일
히틀러의 나치즘.

(3-3)
개별 행동에 대한 허용적 권한.
그것들을 확립합니다.

(4)
폭정.

(4-1)
권력을 가진 사람들.
권력을 가진 사람들.
그들은 자신의 통제하에 있는 사람들을 자신의 색깔로 강제로 물들입니다.

권력을 가진 사람들. 권력을 가진 사람들.
그들은 그것을 다음과 같이 봅니다.
사회에 대한 자신의 통제력의 증거.

예시.
중국.
청나라에 의한 한족 강제 이주.

E. 변형

E1.
개혁.
변화.

보수주의.
혁신.

///
사회에서 서로 다른 입장을 가진 사람들.
더 나은 사회를 만들기 위해 사회 구조를 바꾸려고 노력합니다.
이를 위한 여러 세력 간의 투쟁.
그래야만 하는 방식.
그 과정.
설명하자면.

(1)
사회 변화를 위한 이니셔티브.
그들을 장악 한 힘의 유형.

예시.
보수 세력.
혁신적 세력.
그들의 사회적 배경.
그들의 직업.
그들의 유형의 차이.

그들은 어떻게 사회 변화를 주도했나요?
그들을 설명하십시오.

(2)
사회 변화.
개혁적인가?
혁신인가?
회복인가요?

이러한 변화가 발생한 원인은 무엇인가요?
어떤 유형의 사람이나 집단에서 비롯된 것인가요?
설명하세요.

(3)
사회 변화의 과정.
어떻게 진행되었나요?
성공 또는 실패의 원인은 무엇인가요?
설명하십시오.

[목표.]
어떻게 하면 사람들이 사회가 작동하는 방식을 성공적으로 바꿀 수 있을까요?
사람들에게 그들에 대한 역사적 지식을 제공한다.

(A)
정리하기.
변화의 분류.

(1)
(1-1)
사회의 상위 계층에 의한 변화인가?
예.
권력.
자본.
그것들을 가진 계급.

(1-2)
사회의 하위 계층이 변화를 일으켰나요?
예시.
노동자.
자산이 없는 계층.

(2)
(2-1)
변화가 전례 없는 새로운 영역으로 진입하는 유형인가?
변화가 혁신적인가?

(2-2)
변화가 기존 영역으로의 회귀인가?
변화가 보수적인가?

(3)
(3-1)
변화가 자발적이고, 자발적이며, 본질적인가?

(3-2)
변경이 다른 외부의 힘에 의해 강요된 것인가요?
예시.
다른 국가.

(4)
(4-1)
국민들이 변화를 받아들였는가?

(4-2)
변화가 국민들에게 좌절과 거부감을 주었는가?

(4-A)
(4-A-1)
변화로 인해 사람들이 자유로워졌는가?

(4-A-2)
변화로 인해 사람들이 더 제약을 받는가?
변화가 사람들을 더 인내하도록 강요하는가?

(4-B)
(4-B-1)
변화로 인해 사람들의 삶이 풍요로워졌는가?

(4-B-2)
변화가 사람들을 더 가난하게 만드는가?

E2.
반란인가 혁명인가?

///
반란과 혁명의 원인.
그 근간이 되는 사회 문제.
예시.
빈곤.
억압. 폭정.

반란 또는 혁명이 진행되는 과정.

그것들을 묘사하십시오.

(1)
반란은 어떻게 시작되고 성장했나?
반란에는 어떤 유형의 지도자가 있었나?

(2)
통치자들은 반란을 진압하기 위해 어떻게 노력했나요?
반란은 어떻게 패배했나요?

(3)
정권의 전복.
어떻게 이루어졌나요?

(4)
혁명.
그 결과 전통적인 지배 계급의 운명은 어떻게 되었나요?
그 결과 지배 계급은 어떻게 교체되었습니까?

이를 법률의 형태로 설명하십시오.

[목표.]
기존의 문제가 있는 지배 계급을 어떻게 전복시킬 수 있는가?
새로운 권력과 정권은 어떻게 수립될 수 있나요?

이러한 문제에 대한 역사적 지식을 제공하십시오.

(A)
조직화.
반란의 원인.

원인은 다음을 기반으로 해야 합니다.

(1)
불만.
(2)
리더십 부족.

(1)
불만족.

(1-1)
낮은 지위.
열악한 대우.

(1-1-1)
자신의 지위가 예전보다 낮아졌다.
자신의 처우가 이전보다 나빠졌다.

자신의 지위가 여전히 낮다.
자신의 처우가 여전히 나쁘다.

(1-2)
생활 수준이 낮다.
빈곤.

(1-2-1)
그들 자신의 생활 수준이 낮아졌다.
그들 자신의 생활 수준이 여전히 낮다.

자신의 생활 조건이 어렵다.
자신의 삶에 대한 불만족.

(1-2-1-1)
자연재해로 인한 재산의 파괴.
악천후로 인한 성장 부진.
그러한 일의 발생.

예시.
풍수해.
화산 폭발.

(1-2-1-2)
상사에 의한 착취.
그들의 발생.

(1-2-1-3)
전쟁으로 인한 재산 파괴.
그들의 발생.

(1-3)
면책.

(1-3-1)
너무 많은 질서.
억압.
폭정.

사회를 너무 조이는 것.
사회에 자유가 없는 상태.

(1-4)
불의.

(1-4-1)
만연한 불의.
나쁜 법.
그들에게 자비를 베푸는 사회.

(2)
리더십 부족.

(2-1)
무법천지.

(2-1-1)
너무 약한 질서.
혼란.
아노미.
사람들이 원하는 대로, 원하는 대로 자유롭게 행동하는 사회.
포기.

(2-1-2)
신뢰할 수 없는 상사.
상급자의 리더십 부족.
그들이 이용할 수 있는 틈새가 있다.

(B)
배열.
부하에서 상급자로의 전환.

(1)
반란군 지도자가 강력한 인물로 변신하는 것.

하위 세력의 중심 인물.
그 자체로 상급자가 되는 것.

(2)
역사는 반복됩니다.
반란의 새로운 지도자가 다시 태어납니다.

예시.
중국의 왕조 교체.

(2)
배열.
자치 지역 내의 권력 구조.

///
외부 세력으로부터 자치권을 획득한 경우.
이제 그 자치 영역 내에서 다음과 같은 일이 일어납니다.
구성원 간의 지배-종속 관계.
구성원들 간의 위계 관계.

이는 피할 수 없는 현상입니다.

예시.
중세 유럽.
도시의 자율성.

F. 지도자

(1)
지도자의 역할.

(1-1)
반란 또는 혁명, 이끌다.

(1-2)
시스템 구축 및 유지.

(1-3)
통제하다.

(2)
리더십의 유형.

사회의 리더가 개인인 경우.
예시.
왕. 총리. 대통령

사회의 리더가 집단 조직인 경우.
예시.
정부.
중앙 기관.

그 유형을 설명하십시오.

다음 유형의 지도자를 식별하고 설명하십시오.

(2-1)
사람들의 마음을 통제하는 방법.

(2-2)
지능의 본질.

(2-3)
이동성.
실행.
그들이 있는 방식.

(2-4)
출신 지역.
그들의 사회적 배경.
그들이 속한 사회 계층.

[목표.]
어떤 유형의 사람들이 역사에 자신의 흔적을 남길 리더가 될 수 있는가?
리더가 되려면 어떤 자질을 개발해야 하나요?
그들에 대한 지식을 제공합니다.

(A)
조직력.
리더십의 요건.

///
역사적 리더의 사례.
예시.

(1)
당신의 불만을 해결하겠습니다.
사람들에게 그런 약속을 합니다.

(2)
이끌 수 있다.

(3)
주도권을 잡기 위해.

주도권을 잡기 위해.
다른 사람을 움직이기 위해.

(4)
사람들의 소원을 모으기 위해.
그들을 위한 장소를 찾기 위해.

(5)
인적 자원을 동원 할 수 있습니다.
많은 지지자를 확보하기 위해.
그렇게 할 수 있어야 한다.

(5-1)
주장의 내용이 쉽게 동의할 수 있어야 한다.

(5-2-1)
사람의 성격이나 인격이 사람들에게 매력적이어야 한다.
예시.
따뜻하다.
배려심이 많다.

(5-2-2)
사람의 성격이나 성격은 무자비합니다.
그러나 사람들이 두려워하고 거부 할 수없는 무언가입니다.

ㄱ. 문화. 예술. 과학

가치 있다고 여겨지는 사고 방식 또는 아이디어.
그것들이 실현되는 방법.
어떤 것들이 있을까요?
유형으로 분류하고 설명합니다.

인간은 왜 이런 것들을 가치 있는 것으로 여겨왔을까요?
우리의 감각, 지각, 기억, 감정은 무엇인가요?
인간의 뇌는 어떻게 작동하는가.
그것들 사이의 관계.
그것들을 분류하고 설명하기 위해.

인간이 태어난 자연 환경 및 기후와의 관계.
그것들을 분류하고 설명하기.

(A)
정리하기.
역사 속의 문화, 예술, 과학 및 기술.

(1)
이전에는 볼 수 없었던 새롭고 독창적인 영역을 개척함.

예시.
다윈의 진화론.

(2)
기존 기술을 높은 수준으로 개선하여 완성도를 높임.

예: 중국.
중국
징더전 도자기.

(3)
다양한 분야에서의 작업의 정점.

예시.
중국.
시바견이 쓴 시지.
그 내용.

H. 종교

인간은 어떤 초월적인 존재 또는 신을 추구해 왔습니까?
그것들을 분류하십시오.
각 유형의 흥망성쇠를 그 원인과 함께 설명하십시오.

(1)
초월자의 유형.
초월자를 분석하고 분류한다.

예시.
신이 한 분뿐인 종교.
다신교.

(2)

과거에 왜 이러한 유형의 초월자와 신을 찾았습니까?
그 이유를 설명하십시오.

(A)
정리.
초월자에게 요구되는 실존적 자질.

(1)
사람들이 길을 잃었을 때.
사람들에게 올바른 길, 가야 할 길을 알려주는 존재.

(2)
사람들에게 다음과 같은 존재.
있는 그대로 받아들이는 존재.
사람을 있는 그대로 포용하는 존재.

(3)
사람들에게 다음과 같은 존재.
그들 자신이 약하다는 것을.
그들을 보호하는 존재.
스스로를 강하게 만드는 존재.
스스로에게 힘을 주는 존재.

(4)
사람보다 적은 존재.
그들 자신이 잘못되었다는 것.
그들을 바로 잡을 수 있습니다.

(5)
다음과 같은 사람이 되려면
재난이나 불행으로부터 자신을 보호합니다.

(5) 역사적인 부분을 추출했습니다. 역사적 법칙을 추출했습니다.

(5.1) 세력의 흥망성쇠의 경로, 과정.

세력. 다음과 같은 존재입니다.
예시.
개인.
그룹 또는 조직.
진영.
법인.
국가.
민족 그룹.

국가 관리. 민족 관리. 기업 경영.
그들 사이의 유사점.
참고 자료로 활용하십시오.

각 코스 또는 경로에 대해 다음을 식별합니다.
코스 또는 경로가 발생한 이유는 무엇인가요?

그 원인이 된 요인.
어떻게 서로 맞닿아 있나요?
이러한 일을 하기 위해.

역사의 체계화.
역사에 대한 조감도.
이를 가능하게 하기 위해.

따라야 할 과정의 주제.
미리 결정하십시오.
그러한 단체의 후보자.
국가.
민족 그룹.
파벌.
기업.
공국.
강력한 사람들. 그들의 혈통. 후계자.
관리자. 그들의 혈통 그들의 후계자.
평범한 사람들.

그들이 획득한 실제 고유명사.
역사적 사실로 드러내세요.

------ 여기에서
참고.
콘텐츠는 기본적으로 위에서 아래로 흘러야 합니다.

코스 반복.
코스 건너뛰기.
코스의 순환.
그런 것이 있습니다.

///
힘의 양상.

[1. 발생.]

A1.
발생.
형성.
확립.

///
개인이 아이디어를 떠올리고 그 아이디어를 공유하는 사람들과 함께 프로젝트나 사업을 시작하는 행위.
이는 종종 반설립입니다.

A2.
출현.

///
스스로가 새롭게 만들어낸 프로젝트나 사업.
잘 진행되어야 합니다.

[2. 성장.]

A3.
성장.

///

그런 프로젝트와 사업.
그들의 점진적인 성장.

A4.
개발.

///
그러한 계획과 프로젝트.
그들을 널리 개발하기 위해.

[3. 상승.]

A5.
힘의 확장.

///
그런 계획과 프로젝트.
그들을하는 공명자.
그것을하는 자기 그룹.
그 힘의 성장.

A5b.
확장.

///
그러한 계획과 프로젝트.
그들은 점점 더 부풀어 오르고 퍼집니다.

A6.
설립.

///
국가가 가지고 있는 구조와 법률 시스템.
그 내용을 발전시키고, 나라 안팎의 사람들에게 어필하기 위해.

A7.
자치.

///
주변의 강대국들과 거리를 두는 것.
A7b. 자치.

A7b.
독립.

///
주변 강대국으로부터의 영향력.
그들 없이 스스로 독립을 달성하는 것.

[4. 공격.]

B1.
움직임.

///
자신에게 더 나은 조건을 찾기 위해 현재 위치에서 이동한다.

B2.
침투.

///
다른 사람들이 이미 있는 좋은 조건의 위치.
그들 자신의 진입.

B3.
억압.

///
이미 그곳에 있는 다른 사람들에게 가하는 심리적, 사회적 압력.

C1.
갈등.

///
기존 세력과의 충돌.

C2.
전쟁.

///
기존 세력과의 대규모 전투에 돌입하는 경우.

[5. 발작. 방어.]

C3a.
혁명.

///
기존 지배 체제를 스스로 전복하는 것.
그렇게 함으로써 그들 스스로가 새로운 지배자로 변모합니다.

C3b.
복원.
반란.

///
이전 지배 체제를 다시 한 번 부활시킵니다.

C3c.
쿠데타.

///
무력에 의한 기습 공격에 의한 불법적인 권력 장악.

C3d.
탈취.

///
신흥 세력으로서 스스로 최고 지위를 차지합니다.
그렇게 함으로써 기존 시스템의 하위 부분을 이용합니다.

C3e.
방어.
방어.
차단.

///
다음의 실현을 막기 위해.
새로운 세력이 체제를 전복하려는 시도.

그렇게함으로써 그들은 스스로 이전 지배 체제를 유지합니다.

[6. 상승]

D1.
승리.

///
전투에서 결정적인 우위를 점하는 것.
그렇게 함으로써 상대를 물리치고 항복을 강요합니다.

D2.
정착.
이주.

///
스스로 다음 땅에 새로운 정착지를 건설합니다.
기존 세력으로부터 새로 점령한 땅으로, 상태가 양호한 땅입니다.

D3.
권리 취득.

///
스스로 다음을 획득하는 것.
그것들을 소유함으로써 얻는 사회적 이점.
권리와 이익.

예시.
자원 시추.

그들의 권리.

D4a.
취득.
합병.

///
상대를 자신 안으로 삼키는 것, 함께.

D4b.
상대를 전멸시키다.

///
자신에게 불순종하는 사람.
그들을 철저히 파괴하기 위해.

D4c.
직업.

///
군사력이나 재정적 힘으로 상대방의 영토를 자신의 영토로 만드는 것.

D4da.
식민지화.

///
원래 다른 사람의 영토였던 땅을 자신의 힘 아래 두는 것.
그것으로부터 자신의 이익을 빼돌리기 위해.

D4db.
가축화.
소유.

///
이전에 다른 사람의 영토였던 땅을 자신의 땅으로 만드는 것.

D4dc.

통일.

///
한 집단의 다양한 힘을 자신 아래 통합하는 것.

D4e.
지배.

///
스스로 상대를 지배함.
D4d. 지배.

D4f.
착취.

///
어떤 존재로부터 그것을 빨아들여 자신의 이익을 얻는 것.
자신이 통제할 수 있는 상대.

[7. 클라이맥스.]

E1.
번영.

///
자신의 힘으로 번영하다.
스스로 번영의 상태를 유지하는 것.

E2.
독점.
과점.

///
어떤 이익 등을 다른 사람에게 제공하지 않고 자기에게만 제공하는
행위.

E3.

검은 그림.

///
스스로를 번영하게 만드는 것.
자신을 긍정적인 균형 상태로 유지하기 위해.

F1.
관심의 유지.

///
자신이 획득한 이익을 유지하기 위해.

F2.
연합.
동맹.
협력.

///
합의에 도달하고 다른 더 큰 세력과 협력하려는 그들의 시도.

[8. 하강.]

G1.
부패.

///
그들 자신의 세력 내에서 만연한 뇌물 수수 등의 관행.
그들 자신의 역기능을 일으키는 것.

G2.
무질서.

///
자신의 계급 내에서 법과 질서가 무질서하여 각자가 제멋대로 행동하

게 만드는 것.

G3.
분열.

///
그들 내부의 의견 차이.

자기 내부의 결속력을 유지하는 것.
그렇게 하는 것이 어려워진다.

H1.
그늘.

///
힘의 측면에서 자신의 힘이 쇠퇴하여 이전의 광택을 잃음.

H2.
적자.

///
수입과 지출 측면에서 마이너스 상태에 빠지는 것.

H3.
쇠퇴.

///
자신의 힘이 쇠퇴함.

고도를 유지하거나 회복하는 것. 그렇게하려는 시도].

I1.
개혁.

///
부패하고 망가진 그들 자신의 권력 부분.

그것을 개선하고 새로운 번영을 향해 나아가기 위한 그들 자신의 시도.

I2.
재건.

///
쇠퇴해가는 자신의 힘을 회복하려는 시도.
자신들의 번영을 되찾으려는 시도.

I3.
방어.
방어.
차단.

///
적군이 시스템을 전복하려는 시도.
적 세력이 시스템을 전복하려는 시도를 스스로 막습니다.
적군이 시스템을 전복하려는 시도.

[10. 수축.]

J1.
권력을 포기하는 것.

///
예를 들어 재정적으로 자신의 삶을 어렵게 만드는 것.
자신의 이익을 다른 세력에게 포기하다.

J2.
팔다.

///
재정적 또는 다른 방식으로 곤경에 빠지다.
자신의 자산을 다른 세력에게 포기하는 행위.

J3.

다운사이징.

///
자신의 힘의 크기를 줄이는 것.

K1.
패배.

///
다른 세력과의 전투에서 자신의 패배.

K2.
탈출.

///
그들이 지금까지 살아온 곳.
그들 자신이 지금까지 머물렀던 장소.
무언가로부터 도망치는 행위.

[11. 끝.]

L1.
멸종.
파산.

///
그들만의 사업.
그들 자신의 그룹.
그들은 지속 불가능해집니다.
해체되고 무너집니다.

L2.
파괴.
붕괴.

///

그들 스스로가 구축한 시스템.
그들은 무너지고 사라진다.

[12. 하층 세계. 그곳에 다시 살아있는 것.]

M1.
지배.

///
지배를 받는 쪽.
사용되는 사람.
자신을 그런 위치에 두는 것.

M2.
저항.
반란.
반란.

///
그들이 통치자에 대한 반대를 스스로 보여주는 행동.

A로 돌아가십시오.

위의 각 항목에 대해 주요 요인을 공식화하십시오.

---- 지금까지

[요약. 역사의 법칙. 등반 모델. 역 U- 곡선 모델]].

위의 법칙에 따르면, 그들은 다음과 같은 측면에서 역 U 자형을 형성합니다.
그들의 힘의 힘.
그들의 위치의 높이.

(1)
처음에는 그 자체가 크기가 작고 지위가 낮습니다.

(2)
점진적으로 크기와 지위가 증가합니다.

(3)
기존 세력을 물리치고 정점을 찍는다.

(4)
여러 가지 개혁을 단행하고 스스로 부흥하기 위해.

(5)
그들 자신의 힘이 점차 약화됨.

(6)
그들 스스로가 다음 세력에게 패배할 것입니다.
새로운 힘을 얻은 또 다른 신흥 세력.

(7)
그들 스스로가 하찮은 존재로 돌아갈 것이다.

역사는 위의 과정을 반복할 것입니다.

그 과정에서 스스로를 개혁하는 데 성공한다면.
그들은 자신의 지위와 권력을 유지할 수있을 것입니다.
그런 일도 일어날 것입니다.

일련의 움직임 자체.
산을 오르거나 내리는 것으로 볼 수 있습니다.
다음과 같이 이름을 지정할 수 있습니다.
"역사의 법칙의 등반 모델.

일련의 움직임 그 자체.
아래 그림과 같이 역 U자형 곡선으로 다이어그램화할 수 있습니다.
다음과 같이 이름을 붙일 수 있습니다.
"역사의 법칙의 역 U자 곡선 모델.

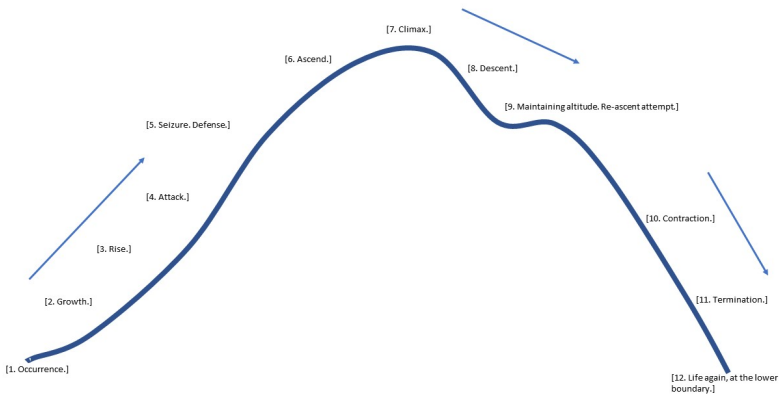



Figure. The route and course of the rise and fall of power.

[역사의 법칙. 역사적 사실에 대한 적용].

예시. 타이핑 반란.
19세기 후반.
동아시아의 중국.

M1. 지배하다.
농민들이 청나라의 지배를 받았다.

→M2. 저항.
청나라의 억압적인 통치에 대한 불만이 농민들 사이에서 커졌다.

→A1. 봉기.
홍시우취안은 자신을 그리스도의 형제라 칭하며 다른 사람들을 모집했습니다.

→A2. 출현.
황제의 협회.

→A3. 성장.

→A4. 개발.

→A5b. 확장.

→A6. 국가 건국.
태평천국을 건국했습니다.

→C1. 분쟁.
그들 스스로 청나라와 분쟁을 일으켰습니다.

→D1. 승리.

→D4c. 직업.
그들은 스스로 난징을 "천징"이라고 불렀습니다.

→G2. 무질서.
그들은 스스로 내부 분쟁을 일으켰습니다.

→C1. 충돌.
한나라 관리 고우용과 청나라의 다른 관리들과 충돌을 일으켰습니다.

→K1. 패배.

→K2. 탈출.

→C1. 충돌.
그들은 항상 승리하는 다른 나라의 세력과 충돌을 일으켰습니다.

→K1. 패배.

→L1. 파괴.
그들은 주동자들의 처형에 의해 스스로 파괴되었습니다.

→M1. 지배.
자신 안에 남은 자들.
그들은 다음과 같은 존재에 의해 지배되었습니다.
기존 세력. 청나라. 다른 나라들.

(5.2) 문화 발전의 경로, 과정.

과학.
기술.
예술.
예술.

그들의 개선과 발전.
그들의 죽음.

그들의 변화를 단계별로 추적합니다.
그렇게 할 수 있습니다.

기본적으로 위에서 아래로 흘러야 합니다.

다음 내용을 포함해야 합니다.
코스 반복.
코스 건너뛰기.
코스 순환.

[1. 어둠 속에서 더듬기.]

A1.
탐험.
모험.

///
미개척지.
미지의 영역.
그 안으로 들어가려고 시도하는 것.

A2.
실험.
연구.

시행착오.

///
무언가 효과가 있는지 알아보기 위해 시도해보는 것.

[2. 빛을 찾다.]

B1.
독창적인 발명이나 발견.

///
이전에 본 적이 없는 유용한 사건.
알아내다.

[3. 상승.]

C1.
개선.

///
발견되고 발명된 물건.
그것들을 다음과 같은 것으로 바꾸는 것
사람들이 더 쉽게 접근할 수 있는 형태.

[4. 상승.]

D1.
완성.
완성하다.

///
더 이상 개선의 여지가 없을 정도로 대상을 다듬는 것을 말합니다.

D2.
절정.

///
서로 다른 분야의 완제품을 하나로 모으는 것.

[5. 명성을 얻다.]

E1.
보급.

///
널리 퍼져 사람들 사이에 유행이 되다.

E2.
전파.

///
이전에 들어본 적이 없는 나라나 사람들에게 무언가를 전파하는 것.

[6. 하강.]

F1.
구식.
진부함.

///
그들과는 별개의 새로운 발견이나 발명.
위에서 언급 한 내용의 발생으로 인해 광택을 잃습니다.

F2.
불용.

///
사람들이 사용을 중단하다.

[7. 종료.]

G1.
망각.

///
어떤 사물이 사람들의 기억에서 잊혀지는 과정.

G2.
멸종.

///
시장에서 사라지는 것 등.

[8. 보존.]

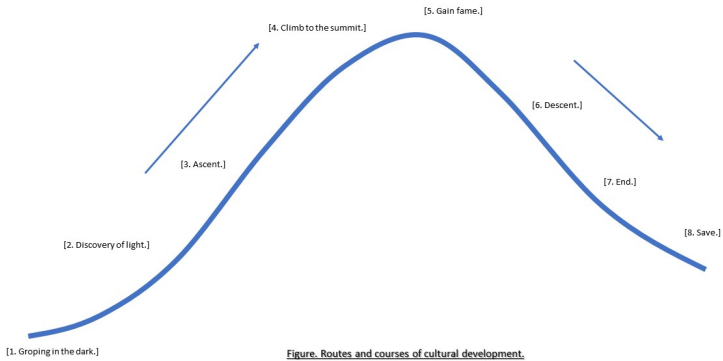
H1.
유산.
Ruinization.

///
과거의 일이 되다.
박물관에 넣다.
유산으로 전시되다.

[요약. 문화 발전의 법칙. 등반 모델. 역 U-커브 모델].

위의 일련의 움직임.
산을 오르거나 산을 내려가는 것으로 볼 수 있습니다.
다음과 같이 명명 할 수 있습니다.
문화 발전의 산악 등반 모델.

위의 일련의 움직임.
위의 일련의 움직임은 아래 그림과 같이 역 U자형 곡선으로 나타낼 수 있습니다.
다음과 같이 이름을 붙일 수 있습니다.
"문화 발전의 역 U자 곡선 모델.

Figure. Routes and courses of cultural development.

[문화 발전의 법칙. 역사적 사실에의 적용].

예시 코스.
비행기.

A2. 연구. 시행착오.

→B1. 발명.
라이트 형제의 발명.
20세기 초.

→D1. 완성.

→C1. 개선.
군용기로의 전환.
1차 세계대전 중.

→D1. 완성.

→E1. 대중화.

→F1. 폐기. 노후화.

→B1. 발명.

제트기 개발.
제2차 세계대전 중.

→D1. 완성. →E1. 대중화.

→F1. 폐기. 노후화.

→C1. 개선.
점보 항공기 개발.
민간 대중 교통에 대한 대응.
제2차 세계대전 이후.

→D1. 완성. 완벽함.

(5.3.1) 진보의 법칙.

역사에는 다음이 필요합니다.

진보의 법칙.
그 설명.
시간이 지남에 따라 더 나은 방향으로 변화하는 것들.
그것들을 정리하는 것.
역사의 미래를 예측할 수 있도록.
사람들은 어떤 미래를 기대해야 할까요?
명확히 하기 위해.

반전.
정체.
존재한다는 것을.

다음 사건들은 인류 역사를 진보와 발전의 방향으로 움직일 것입니다.

(1)

A1.
생존 수준.
생활 수준.
그것들의 개선.

B1.
사람들을위한 실행 가능한 세계 지역.
확장.

///
예시.
지구 탐사.
우주 확장.

C1.
시간적 효율성.
공간적 효율성.
성능.
개선.

///
예시.
자동차의 속도 증가.

D1.
사회적 분업.
사회적 전문화.
그들의 개발.

E1.
자원 조달 방법.
자원 할당 방법.
그들의 진행 상황.

///
예시.
철광석.
석유.

F1.
네트워크 개발.

///
모든 사람이 공개 정보에 액세스할 수 있는 능력.

G1.
자본과 인프라의 축적.

///
사람들의 삶을 풍요롭게 한다.

H1.
자유의 증대.

///
예시.
생활.
대인 관계.

(5.3.2) 후퇴의 법칙.

퇴행의 법칙.
그 설명.
시대에 따라 더 나쁘게 변하는 문제.
그것들을 정리하고 미래의 역사를 예측할 수 있도록합니다.
사람들은 어떤 종류의 미래를 피해야합니까?
명확히하기 위해.

다음과 같은 사건이 발생하면 인간은 역사를 거꾸로 가게됩니다.

(1)

A1.

유한한 자원의 고갈.

///
예시.
석유.
금속.
Food.
물.
그들의 고갈.

예시.
세계 식량 위기.

B1.
생존 환경의 악화.

///
예시.
이산화탄소의 증가.
이로 인한 지구의 온난화.

C1.
사람들의 죽음.
자손의 고갈.

///
예시.

일본. 중국.
해당 국가의 저출산 및 인구 고령화.

전염병.
식량 부족.
이러한 발병으로 인한 사람들의 동시 사망.

D1.
인간의 기존 능력.
이를 초과하는 물체 또는 사건.

그들의 외모.

///
예.
방사능 오염.
거대한 운석.
거대한 태풍.
거대한 지진.

치사율이 높은 새로운 전염병.

실제 사례.
중세 유럽.
전염병 전염병.

E1.
생물의 불평등 증가.

///
소득 측면에서 부자와 가난한 사람 사이의 격차.
이 격차의 확대는 국가의 파괴로 이어질 것입니다.

E2.
세습의 만연.
사회 계층화의 고착화.
이것이 기억해야 할 가장 중요한 사항입니다.

///
상류층과 하류층 사이.
사회적 지위 측면에서 그들의 대체.
이것의 손실은 국가의 파괴로 이어질 것입니다.

F1.
자유의 상실.

///
예.
관료주의.
군대.
강자에 의한 강자의 점진적인 지배.

실제 예.
로마 제국의 끝.
황제의 권력 중앙 집중화.

G1.
선례를 따른다.
퇴행적 사고.
그들의 만연.

미지의 탐험.
그 관행의 쇠퇴.

재료 섹션.

[참고] 역사책의 문구를 의역하는 방법. 내용을 일반화하는 방법.

기간에 의존하지 않는 일반 법칙의 추출.
이를 위해 다음과 같은 내용을 실현할 필요가 있습니다.

"역사는 반복된다.
역사적 사실을 일반화하여이를 명확히합니다.
이를 위해 고유 명사를 보통 명사로 수정해야 합니다.

(A)
의역 전. 의역 전. →의역 후.

고급. 중급. 하급.
강점과 약점.

인권의 존재.

이러한 개념에 텍스트의 내용을 곱하십시오.

(1)
제국. →국가.

(1-1)
이전 제국. →이전 상태.

(2)
민족 그룹. →주변 민족. 다른 민족. 다른 민족.

(2-1)
세계를 형성하다. →자신의 세계를 형성하다.

(3-1)
왕. 황제. →최고 권력자.

(3-2)
영주. →지방 자치 단체.

(3-3)
귀족 가문. →전의 권력자.

(3-4)
전사. 기사. →군인. 군복무 중인 공무원.

(4)
민간인. →비무장 공무원.

(5)

농부. →농업 노동자.

(5-1)
부유한 농부. →경제력을 가진 농부.

(5-2)
가난한 농부. →경제력이 없는 농부.

(6-1)
시민. →도시 거주자.

(6-2)
국민. →일반 인구.

(7-1)
왕조. 왕국. →국가. 혈통이나 혈통에 의한 통치.

(7-2)
영지. →영지의 오래된 농업 경영.

(8-1)
고유 명사. →생략하거나 일반화하다. 경우에 따라서는 괄호 안에 둡니다.

(8-2)
고유 용어. →가급적 일반화합니다.

(9-1)
지명. →국내 지역. 한 국가의 일부. 자국. 다른 국가. 세계의 다른 지역. 전 세계.

(9-2)
종교 이름. → 자신의 종교. 다른 종교. 다른 종교. 다른 종파.

종교의 이름.
XX의 동, 서, 북, 남, 서쪽. XX의 주변.

고유 명사.
예를 들면 다음과 같습니다.

Icter. →토지의 분할.

십자군. →종교적 군사 행동.

(참고.) 기존의 실제 세계사 책**.** 그 설명의 일반화**.** 그 예**.**

원본 교과서.
일반화의 예입니다.

------- 여기에서: ------

예 1. p.122 "게르만 민족의 대이동.

XX 민족의 대이동.

과거에 YY 사람들은 AA의 북부에 널리 앉아있었습니다.
현재 서식지가 YY해 연안인 XX족은 인접한 방향으로 YY족을 압박하면서 세력을 확장했습니다.
다음 시대에 XX족은 YY강에서 ZZ해 연안까지 광활한 지역에 퍼져 기존의 거대 국가와 국경을 접했습니다.

당시 XX 민족은 수십 개의 부족으로 나뉘었고 각 부족에는 한 명의 단일 통치자와 여러 명의 공동 통치자가있었습니다.
이미 상류층, 중간층, 하류층의 특권을 가진 사람들과 인권이 없는 사람들 사이에 신분 차이가 있었지만, 중요한 결정은 상류층과 중간층의 사람들로 구성된 성인 남성과 자유민들의 총회인 YY 회의에서 이루어졌습니다.
농업이 주요 생계 수단이 되고 인구가 증가함에 따라 경작지가 부족해졌고, 이는 민족 이주의 내부적 요인이 되었습니다.
따라서 다음 시대에 그들은 YY 강 하류 지역으로 퍼져 나갔고, 그들 중 많은 사람들이 거인 국가의 하급 관리, 용병 및 농민으로 평화롭게 거인 국가로 이주했습니다.
동시에 XX 민족 사회에서는 작은 부족이 큰 부족으로 성장하여 최고 권위자 인 군사 지도자 아래 그룹화되었습니다.

다음 시기에는 다른 혈통의 인종 집단인 MM 민족이 NN 강을 건너 인접 지역으로 들어와 XX 민족의 한 파벌인 YY 민족의 대부분을 정복하고 인접 지역의 XX 민족인 ZZ 민족을 더욱 억압했습니다.
따라서 ZZ 민족은 YY 년에 이주하기 시작했고 이듬해에는 YY 강을 건너 기존 거대 국가의 영토에 정착했습니다.
이것은 다른 XX 부족의 대규모 이주를 촉발 시켰고 XX 사람들은 약 YY 년 동안 지속되는 이주를 시작했습니다.
YY 년에 XX 민족에 속한 YY 민족은 거대 국가의 수도를 약탈 한 다음 YY 지역과 YY 지역으로 이동하여 국가를 설립했습니다.
YY족은 YY지역에, YY족은 YY지역에, YY족은 YY지역에 자리를 잡았습니다.
YY 민족은 YY 섬으로 이주한 후 다음 시대까지 여러 연합 국가를 세웠습니다.

XX 민족의 이주.
XX 민족의 이주는 단순한 무력 침략이 아니라 가족 이주가었습니다.

반면에 다른 혈통의 민족인 YY 민족은 다음 시대에 최고 권력자 YY에 의해 YY 지역을 중심으로 또 다른 거대한 국가를 건설했습니다.
그러나 YY년 YY 전투에서 XX족의 연합군과 또 다른 거대 국가였던 YY의 절반에게 패배했고, YY가 사망한 후 거대 국가는 붕괴했습니다.
이 혼란 속에서 전 거대 도시 YY의 절반은 XX 용병 대장 YY에 의해 파괴되었습니다.

최고 권력자 YY의 통치에서 탈출 한 YY 민족이 YY 반도로 이주하여 다른 전 YY 민족 국가 (혈통 지배)를 물리 치고 이곳에 국가를 세웠다는 것입니다.
YY에서 대이주의 물결은 국가 설립 (혈통 지배)과 함께 끝났습니다.
YY 원주민은 오늘날의 YY, YY, YY, YY 반도로 이주했지만 자신의 문화를 계속 유지했습니다.

사례 2 p140-141 "유럽 중세 도시의 형성" 및 "도시 자치와 시민

자율성 획득: 개요

p140. 하단

유형 1

도시 거주자들은 처음에 권위자(영주)의 보호와 통제 하에 있었습니다.

트리거.
도시 거주자들의 자체 산업(상업 및 산업)의 발전.

도시 거주자들은 당국(영주)의 통제에서 벗어나 자유와 자율성을 당국에 요구하기 시작했습니다.

도시 주민들은 통치자를 전복하고 자치 도시 국가를 세웠습니다.

도시 거주자들은 다른 권위자(황제)로부터 인정을 받고 자치권을 얻었습니다.
도시 거주자들은 기존의 중간 권력자(영주)와 동일한 지위를 부여받았습니다.

도시 거주자들은 자치 도시 국가들 간에 도시 동맹을 만들었습니다.

하부.

도시 거주자들은 방어용 성벽으로 자치 도시를 둘러쌌습니다.

자유가 없는 하층민(농노)들은 자유를 찾아 도시로 몰려들었습니다.

도시 주민들은 스스로를 다스리기 위해 행정 조직을 구성했습니다.

처음에 도시 정부는 대형 상인들이 독점했습니다.

다른 업종의 중견 상인들은 불만을 품고 조직을 분열시켰습니다. 그들은 시 정부에 참여하기 위해 이전의 독점 세력과 싸웠다.

p142.

사업주만 시 정부에 참여할 수 있었고 노동자는 참여할 자격이 없었다.

행정 조직은 자유 경쟁을 금지하고 세부적인 규제를 부과했다.

시 주민들은 관리들을 제외하고는 시 정부에 참여할 자격이 없는 사람들을 모두 배제했다.

관리 계층의 지위는 안정되었지만 경제와 기술의 자유로운 발전은 저해되었습니다.

도시 사람들의 상류층은 자금을 조달하고 권력자 (황제)의 지위에 영향을 미쳤습니다.

상류 도시의 주민들은 자신의 가족에서 강력한 남성 (교황)을 생산하기 시작했습니다.

p141. 중앙 부분.

유형 2

도시 거주자들은 권력자(왕)와 강한 유대 관계를 맺고 있었다.

통치자의 권력이 커짐에 따라 도시는 통치자의 행정 중심지로 성장했습니다.

------- 지금까지 ------

활력. 인류. 일반적인 목록입니다.

활력. Humanity. 일반 목록. 창조 정책. 설명.

목록을 만들기 위한 기본 아이디어 및 정책

인간은 생물 또는 동물의 일종입니다.
인간은 '생물의 본성'과 '동물의 본성'에 포함됩니다.
다른 생물 종은 인간의 마음과 비슷한 마음을 가지고 있습니다.
그것은 인간보다 단순합니다.
근본적으로 인간과 공통점이 있습니다.

인간성과 생명력입니다.
다음 위치에 포함되어 있습니다.
인간 또는 생명체(동물)의 뇌. 그 기본 장소.
인간은 다른 동물이나 생명체보다 우월하지 않습니다.
그들은 동등합니다.
그들은 동일한 유전자에 의해 몸을 만듭니다.
성관계를 갖는다는 점에서도 동일합니다.

인간 두뇌의 능력과 발달은 높습니다.
그러나 그것은 생물의 특징 중 하나 일뿐입니다.
다음 예와 같은 수준입니다.
예시.
식물은 광합성을 할 수 있습니다.
새와 곤충은 하늘을 자유롭게 날 수 있습니다.

인간은 다른 동물보다 더 높은 존재라고 주장합니다.
따라서 인간은 다음과 같은 특성을 숨기고 부인해 왔습니다.
자아의 생명력. 자아의 동물적 본성.

예.
섹스에 탐닉하는 죄악.
신이 선택한 지적이고 이성적인 존재.
그것을 표면으로 끌어 올리기 위해 매우 열심히 노력합니다.
이것은 서양 사상의 역사에서 분명합니다.

다음 조치로 쉽게 제거 할 수 있습니다.
실제 인간 행동. 실제 인간 행동에 대한 관찰.

섹스와 요리법의 즐거움에 빠지다.
자기 홍보. 주변 사람들에게 개종을 강요하는 행위.
다른 사람들이 자신이 원하는 대로 행동하도록 통제하는 것.
그런 일들을 열심히 하는 것.
쉽게 노출됩니다.

사람들을 아는 것.
이를 위해서는 다음과 같은 행위가 필요합니다.
원초적인 삶과 동물적 본성.
그것을 최대한 추구하고 해명하는 것.

그러한 생물의 본성과 동물적 본성.
그것에 대한 긍정과 확인.
그것은 생물의 자연스럽고 피할 수없는 특성입니다.
그것을 있는 그대로 인정하는 것.

인간은 신경 컴퓨터입니다.
단순한 계산기가 아닙니다.
다음과 같은 내용을 계산하는 계산기입니다.
유기체로서의 생존과 증식.
유기체로서 생존하고 증식하려는 동기, 동기를 가진 컴퓨터입니다.
이러한 동기를 가진 컴퓨터입니다.

그 동기를 제어하는 중앙 명령 센터가 있습니다.

뇌 신경계가 살아있는 이 세계.
그게 전부입니다.
대뇌 신경계가 작동을 멈추면.
그 순간 생명체는 사실상 끝입니다.
사후 세계는 없습니다.

인간의 아이들.
그들은 행동 제한을 배우지 못했습니다.
그들의 행동은 다음과 같습니다.
인간의 활력. 인간의 동물적 본성. 인간의 본성.
그들의 백화점이되는 것.
아이를 관찰하는 것.
이것은 우리에게 인간의 활력과 본성에 대한 풍부한 지식을 제공합니다.

인터넷의 익명 게시판.
다음과 같은 내용입니다.
행동 제한이 제거 된 인간.
그 생명력. 동물적 본성. 그 본성.
그들의 백화점.
익명의 포럼을 관찰합니다.
이것은 당신에게 인간의 삶과 자연에 대한 풍부한 지식을 줄 것입니다.

활력의 목록.
인간을 예로 들어 활력의 목록.
인간 대신 새와 곤충으로 읽으십시오.
그럼에도 불구하고 근본적인 요점을 이해해야합니다.

인간은 자신과 타인 모두에게 이런 존재입니다.
인간은 좋든 나쁘든 이런 존재입니다.

우리는 그들을 있는 그대로 받아들일 준비가 되어 있어야 합니다.
이것이 우리가 받아들일 준비가 필요한 것입니다.

이상적인 이미지에 공감하세요.

생물의 욕구 목록.
우리가 가지고 있는 이상.
다음 세 가지 경우를 구분할 수 있습니다.

(1)
나열된 욕구의 실현.
이것이 바로 인간의 이상적인 상태입니다.

(2)
나열된 욕망. 그 중 상당 부분.
있는 그대로 노골적으로 추구하려고 합니다.
다른 사람들에게 탐욕스러워 보입니다.
다른 사람들에게 탐욕스러운 것으로 보여 부정적인 평가를 받습니다.

(3)
나열된 욕망.
있는 그대로 혼자서 추구하려고 합니다.
다른 사람들은 그것을 다음과 같이 본다.
자신만 생각한다.
자기중심적이다.
다른 사람들에게 부정적인 평가의 대상입니다.

(2).

(2-1)
다음과 같이 주장합니다.
"나는 그런 욕망이 없다.
그래서 구애합니다.
그것은 끝났다.
욕망이 명백하게 억제된 상태.
그것이 인간의 이상입니다.

(2-2)
이러한 욕구와 욕망에 갇혀있는 상태.
그것들을 초월하는 것.
이러한 욕망과 욕구에서 자유로워지는 것.
그것은 더 높고 이상적인 존재의 상태입니다.
그렇게 생각하십시오.
그 욕망과 욕구를 정복한 존재.
"신성한" 이상적인 존재.
그렇게 되려고 노력하는 존재.
욕망의 초월.
인간의 이상이 되는 존재.

(3).
욕망의 충족은 혼자만의 것이 아니다.

다른 사람과 주변의 모든 사람들이 자신의 욕구를 충족시킬 수 있도록해야합니다.
그것을 실현하기 위해 노력해야 합니다.
자기 중심의 욕구 충족에서 벗어나기.
인간에게 이상적인 존재가 됩니다.

활력. 인간성. 일반적인 목록입니다. 기본 원칙.

살아있는 것. 인간.
그들은 다음을 수행합니다.

(1)
살기 위해. 자신을 보존하고 번식하기 위해.
이를 위해 필요한 모든 일을 한다.
생존을 위해 필요한 모든 것을 하기 위해.
죽음과 멸종에 대한 두려움.

(2)
살고 싶은 욕구.
이를 충족시키려는 노력.
욕망의 결핍.
쇼핑이나 다른 수단을 통해 이를 얻으려는 시도.

활력. 인간성. 일반적인 목록. 자세한 내용 목록.

A. 통제 추구
A1. 의도의 실현
자신의 의도가 그대로 실현되기를 바라는 마음.

-1
＝＝＝＝
사물.
자신이 원하는 일을 하려는 욕망.
그것에 대한 욕망.

////
주변 상황.
당신이 원하는 대로 되게 하는 것.
그것을 실현하는 것.

////
원하는 대로 자유롭게 움직일 수 있는 것.
욕망하는 것.

////
자신의 주장을 펼치기 위해.
그렇게 하려고 노력하는 것.
이기적인 것.

////
자아실현.
욕망.

-2
＝＝＝＝
권리 보유.
권리의 행사.
그것에 대한 욕망.

////
삶을 위해 해야 할 일.
당신이 원하는 방식으로 그것을 하는 것.
그 권리.
그것을 확보하고 유지하려고 노력하는 것.

-3
＝＝＝＝
권한, 이익을 유지하고 행사하려는 욕구

////
자신의 결정을 자유롭게 내릴 수 있는 권한.
그것을 실현할 수 있는 권한.
그것을 확보하고 유지하려는 노력.

////
자신에게 이익이 되는 이해관계.
그것을 확보하고 유지하려는 노력.
기득권.
포기하지 않으려는 마음.
그것을 붙잡고 있습니다.
그렇게 하려고 노력하는 것.

-4
＝＝＝＝
권력에 대한 욕망.

////
주변의 다른 사람들.
원하는 대로 자유롭게 움직이려는 욕망.
그것을 가능하게 하는 힘.
그것을 가지기 위해.
좋아하는 것.

-5
＝＝＝＝
좋아요와 싫어요의 침투에 대한 욕구

////
좋아요와 싫어요.

////
당신이 사랑하는 것.
그것을 얻으려는 노력.

////

싫어하는 것.
거부하는 것.

-6
＝＝＝＝
정치인에 대한 욕망

////
리더.
그는 일을 잘 처리합니다.
그는 사회를 잘 운영 할 것입니다.
그가 등장할 것이다.
그것을 희망합니다.

////
지도자.
그는 자신의 뜻을 행할 것이며 잘할 것입니다.
그가 나타날 것입니다.
그것을 원합니다.

////
지도자.
그는 자신의 이익을 잘 대변합니다.
그가 나타날 것입니다.
그것을 희망합니다.

////
리더.
그는 또한 때가되면 책임을 질 것입니다.
그가 등장 할 것입니다.
그것을 바라고 있습니다.

A2. 통제와 관리의 추구.
자신과 타인을 통제하고 관리하려는 시도.

-1
＝＝＝＝
타인에 대한 통제 및 관리

////

당신이 말하는 것.
다른 사람들이 들을 수 있도록.
다른 사람들이 그것에 대해 행복해야 합니다.
다른 사람들이 당신이 말한 대로 행동합니다.
그것에 대해 행복해하는 것.

////
당신이 말하는 것.
다른 사람들에게 들리게 하려고 노력하는 것.
다른 사람의 행동.
다른 사람이 내가 원하는 대로 행동하게 하려고 노력하는 것.
통제.
통제하는 것.
통제하려고 노력하는 것.

-2
＝＝＝＝
자유

////
자유를 갖는 것.
그것에 대해 행복하다.

////
다른 사람의 제약을 받지 않기.
다른 사람에 의해 통제되지 않기.
그런 것들에 대해 행복하기 위해.

////
원하는 지점으로 이동할 수 있습니다.
원하는 지점으로 이동할 수 있습니다.
좋아하는 것.

-3
＝＝＝＝
자율성(철학)

////
자신을 규율할 수 있는 것.
그것을 욕망하는 것.

A3. 독립.
다른 사람의 지원.
받지 않음.
스스로 서려고 노력하는 것.

혼자서 밥을 먹을 수 있는 것.
혼자서 살 수 있는 것.
그들을 원함.

-1
＝＝＝＝
재정적, 정신적, 신체적 독립에 대한 욕구

////
경제적으로 이익이 되는 것.
경제적으로 자립하기 위해.
그렇게 하려고 노력하는 것.

////
부모와 교사로부터 정신적으로 독립하는 것.
그렇게 하려고 노력합니다.

////
육체적으로 자신의 힘으로 일어날 수 있어야 합니다.
자신의 힘으로 걸을 수 있어야 합니다.
당신이 그것을 원한다는 것.

-2
＝＝＝＝
자아, 자아, 자아.

////
나 자신.
그걸 붙잡으려고 노력 중입니다.

////
당신의 정체성.
그것을 확립하려고 노력합니다.

A4. 소유물.
내 소유물.
당신의 소유물.
그것들을 가지려고 노력함.

-1
＝＝＝＝
소유하려는 욕망.

////
점유할 수 있는 물건.
그것을 가지려고 노력함.

-2
＝＝＝＝
강도, 약탈, 가로채기.
다른 사람이 다음과 같은 것을 가지고 있다고 가정해 봅시다.
좋은 물건.
자원.
자산.
빼앗으려는 시도.
빼앗으려는 시도.
약탈을 시도합니다.

-3
＝＝＝＝
개인 소지품 및 귀중품의 보호 및 방어

////
다른 사람이 소지품을 가져가도록 허용하지 마세요.
소지품을 지키려고 노력하세요.
보호하려고 노력하세요.
보안에 민감합니다.

////
귀중한.
귀중한.
귀중품.
다른 사람이 가져가지 못하도록 보호하려고 노력합니다.

////
소유하고 있는 땅과 영토.
다른 사람에게 빼앗기지 않도록 방어합니다.

-4
＝＝＝＝
소지품의 효과적인 사용

////
자신의 재산을 잘 활용하고 활용하려고 노력하는 것.

////
귀하의 소유물.
사용할 수 없는 상태.
사용할 수 없는 상태.
유휴 상태.
그러한 조건에 대한 혐오감.

-5
＝＝＝＝
이름에 대한 욕구

////
자신에게 이름이나 부름을 갖는 것.
욕망하다.

////
나는 이름 없는 사람입니다.
자신을 유기적이지 않은 번호 체계라고 부릅니다.
그들을 싫어한다.

////
자신의 이름을 갖는 것.
그것을 원합니다.
때때로 이름을 바꾸는 것.
싫어하는 것.

////
다음과 같은 것을 원합니다.
자신에 대한 다음 정보를 갖기 위해

귀하의 이름.
자신을 부르는 호칭.
내용이 긍정적입니다.
내용이 긍정적입니다.
다음 사항을 싫어합니다.
자신에 대한 다음 사항.
당신의 이름.
자신의 이름을 부릅니다.
내용이 부정적입니다.
내용이 나쁩니다.

////
상대방의 이름.
그것을 알기 위해 노력합니다.
여기에는 소모품이 포함됩니다.

////
누군가에게 이름을 알려주다.
그렇게 하려고 노력하는 것.
여기에는 보급품이 포함됩니다.

A5. 프라이버시.
프라이버시.
사적인 공간.
사적인 시간.
그것을 지키려고 노력합니다.

나만의 영역.
그것을 가지려고 노력합니다.

-1
＝＝＝＝
개인 정보 보호 및 기밀 유지

////
사적인 공간과 시간.
다른 사람이 침범하지 않습니다.
오직 나만의 것입니다.
이를 보호하기 위해 노력합니다.

////
내 비밀.
유출되지 않도록.
유출되지 않도록 조심하는 것.

////
다음과 같은 행동을 하지 않으려는 것.
상대방이 나를 엿보는 것에 흥미를 느끼는 것.

-2
＝＝＝＝
은폐, 거짓말.

////
다음과 같은 것들을 외부로부터 숨기려고 합니다.
자신의 평판을 손상시키는 것들.
실패.
위반.
거짓말을 하려고 시도하는 경우.

-3
＝＝＝＝
스누핑 및 음행.

////
다른 사람의 사생활.
엿보려고 시도하는 행위.

////
호기심에 다른 사람의 정보를 얻으려는 행위.

////
다른 사람의 비밀을 알아내려고 시도하는 경우.

////
다른 사람의 비밀 정보.
몰래 빼돌리려는 시도.

B. 이익 추구.
B1. 이점의 추구

이득을 얻으려는 마음.

-1
＝＝＝＝
보다 유리한 생존 조건에 대한 요구

////
내 생존 조건.
가능한 한 좋게 만드는 것.
이점을 얻으려는 노력.

-2
＝＝＝＝
자기 주장과 자기 홍보

////
자기주장하기.
자신의 의견을 전달하려고 노력합니다.
다른 사람들에게 자신을 홍보하고 소개하도록 강요합니다.
프레젠테이션을 하기 위해.

////
내가 앞서 나간다는 것.
나는 강하게 밀어붙이는 사람입니다.
그것을 원합니다.

////
자신을 돋보이게 하기 위해.
자신을 스포트라이트를 받으려면.
그것을 원한다.

-3
＝＝＝＝
개인적 상황

////
당신에게 좋은 것.
물어보세요.

////

무엇이 당신에게 좋은지.
그리고 그것을 영원히 기억하기 위해.
그것을 갈망하는 것.

////
당신에게 나쁜 것.
당신에게 해로운 것들.
그것들을 피하고 잊어버리는 것.
그들에게 눈을 돌리는 것.
숨기는 것.
그렇게 하려고 노력하는 것.

////
자신에게 좋은 것.
다른 사람들이 좋아하지 않는다면.
있는 그대로 하는 것.
그렇게 하려고 노력하는 것.

B2. 이익 추구.
이익.
이익
그런 것들을 추구하는 것.

꺼내는 것에 대한 혐오.

-1
＝＝＝＝
이익, 이익 추구, 손실 방지

////
다음 일을 하려고 합니다.
수익성, 수익성, 수익성을 위해.
다음 일을 하지 않음.
자신에게 이익이 되지 않음.
다음 일을 하지 않으려는 노력.
손실.
적자를 내는 것.

////
특권을 가진 사람.

그와 관계를 맺기 위해.
그가 이익을 수용하도록하기 위해.
그렇게하려고 노력합니다.

////
다른 사람이 곤경에 처해 있다고 가정해 봅시다.
그 다른 사람은 당신에게 유익하지 않습니다.
그를 버려라.
그에게 눈을 돌리는 척하십시오.
그를 돕지 않습니다.

////
낭비되는 비용, 줄이려는 노력.

////
다른 사람을 소모품으로 취급.
그 또는 그녀를 소모품으로 처분하는 것.

B3. 성공 추구.
성공하려고 노력하는 것.

-1
＝＝＝＝
성공 추구, 실패 회피

////
성공하려고 노력 중.
잘 되기를 바라는 마음.
실패를 피하는 것.

////
성공하고 이득을 취하기 위해.
그것을 원함.

-2
＝＝＝＝
성취를 추구하다

////
도달하고 싶은 목표에 도달하고 싶은 방식으로 도달할 수 있습니다.

그것을 원한다.

B4. 능력의 획득
다음을 할 수 있는 능력을 얻으려고 노력합니다.
다음을 달성해야합니다.
일에서 성공하기 위해.
일을 유리하게 성취하기 위해.

-1
＝＝＝＝
능력의 습득을 추구합니다.

////
생존.
경쟁에서 승리.
성공하기.
그렇게 하는 데 유리한 다음과 같은 능력을 습득하려고 노력합니다.
학업 능력.
교육.
자격.

B5. 위험 감수 및 모험심.
큰 이익이나 성공을 얻기 위해.
이를 위해 과감히 위험을 감수한다.

-1
＝＝＝＝
도전

////
큰 이익이나 성공을 얻다.
각광을 받기 위해.
그러기 위해 다음을 시도해 보세요.
위험을 감수하기 위해.
어려운 것을 시도하기 위해.

B6. 정류
당신의 강점.
당신이 잘하는 것.
당신의 장점.

그것들을 개발합니다.
당신의 약점.
당신의 질병.
당신의 열등한 점.
당신의 단점.
그것들을 제거하려고 노력합니다.

-1
＝＝＝＝
강점을 인식하고, 확장하고, 강화합니다.

////
자신의 강점은 무엇인가요? 그것을 인식하려고 노력하세요.
당신의 강점.
가능한 한 강점을 개발하고 강화하기 위해 노력합니다.

-2
＝＝＝＝
약점, 결함 및 결함 감소

////
자신의 능력에 결함이나 결함이 있습니다.
이를 줄이기 위해 노력하십시오.

-3
＝＝＝＝
질병 및 쇠약의 예방과 치료를 추구합니다.

////
질병.
생존을 방해하는 것들.
하지 말아야 할 것들.
고치고 싶은 것들.
고장나서 작동하지 않는 것들.
불충분하고 교체해야 하는 것들.
생존을 위해 충족되어야 하는 것들.
그들이 존재하는 상태.

////
병에 걸리지 않으려는 노력.

질병을 치료하려는 노력.
죽지 않으려는 노력.
장애가 되지 않으려는 노력.

-4
＝＝＝＝
개선, 수정 및 수정

////
이전보다 더 나은 상태를 만들기 위해.
올바르게 수정하기 위해.
그렇게 함으로써 자신의 위치를 더 유리하게 만들려고 노력해야 합니다.

-5
＝＝＝＝
능률화 및 생산성 향상

////
일의 효율성.
생산성.
당신의 이점.
더 나은 제품 만들기.
사람과 물품의 배치.
더 합리적으로 만들기 위해 노력합니다.

////
인력 통합.
노동력 강화.
새로운 기술 도입.
그런 일들을 하려고 노력합니다.

////
기차를 탈 때.
제품을 만들 때.
빠르고 저렴하게 달성하는 것을 좋아합니다.

B7. 효율성과 속도 추구.
효율성과 속도를 향상시키려는 시도.

-1
＝＝＝＝
효율성 추구

////
일의 효율성이 높은 것을 선호합니다.
효율성을 높이려고 노력합니다.

-2
＝＝＝＝
속도 추구

////
빠른 속도를 선호합니다.
속도를 높이려고 노력합니다.

-3
＝＝＝＝
느림에 대한 내성

////
효율성 향상을 위해 지불하는 희생.
그것이 중요할 때.
감히 효율성을 개선하지 마십시오.
느린 상태를 유지해야 한다고 가정합니다.

C. 더 높은 질서를 추구합니다.
C1. 대결, 승리, 전쟁
적 또는 라이벌과 다음을 수행합니다.
대결.
경연.
전쟁.

-1
＝＝＝＝
대결, 게임.

////
라이벌.
적.

그들과 대결하여 이기거나 지는 것.

////
가혹한 현실.
그것에 맞서고 맞서려고 하다.

-2
＝＝＝＝
경쟁

////
생존을 위한 경주.
제한된 수의 의자에 매달리기.

////
라이벌을 넘어뜨리거나, 제압하거나, 제거하려고 하는 경우.
경쟁자를 적으로 보는 경우.
경쟁자에게 못되게 굴기.

////
혼자서 살아남으려고 하는 경우.

-3
＝＝＝＝
상대방에 대한 공격, 전쟁 및 상대방 제거

////
당신과 동의하지 않는 사람.
그를 공격합니다.
그가 스스로 일어설 수 없도록 무력화.
그와 전쟁을 벌입니다.
그 과정에서 적을 파괴하려고 합니다.

////
자신의 의견에 동의하지 않는 의견.
수정하고 지우려고 시도합니다.

-4
＝＝＝＝
승리, 우월성 추구, 패배 회피

////
강해지려는 노력.
상대를 이기려고 합니다.
상대보다 우월해지려고 노력합니다.

////
상대에게 지지 않으려는 노력.
경쟁심.

////
당신보다 약한 사람.
패배한 사람.
그들을 괴롭히고 통제하려고 합니다.

////
자신보다 더 무능한 사람들로 자신을 둘러싸려고 하는 경우.

-5
====
책임을 회피하고 도망치기

////
가혹하고 불리한 상황.
그것에서 벗어나려고 노력함.

////
실패.
책임을 회피하려는 시도.
다른 사람에게 책임을 전가하는 경우.
(예.
약한 사람.
부하 직원. 책임을 회피하려 함.

-6
====
화해, 중재 및 조정

////
자신의 이익을 위해 적이나 라이벌과 화해를 시도하는 행위.

(예시.
더 이상 싸우기 위해.
자신에게 최선의 이익이 되지 않는다.
상대방과 화해하고 힘을 합치려는 시도.
그것은 당신에게 큰 이점이 있습니다.

////
그것을 만회하기 위해.
이를 위해 다음을 구하십시오.
제3자에 의한 중재 또는 조정.

-7
＝＝＝＝
사면, 자비.

////
다른 사람이 패배를 인정하고 당신을 위해 용서를 구했다고 가정해 보세요.
그를 위해 자비를 느끼세요.
그를 용서하다.

-8
＝＝＝＝
죽이거나 파괴하다.

////
생명체나 사람을 죽이거나 다치게 하다.
유용한 것을 파괴하다.

C2. 계층적 관계 설정.
지배.

힘의 차이를 바탕으로 위계 관계를 만들려고 시도하는 행위.
그 힘은 승리와 패배의 차이를 만들 수 있습니다.

지배하려는 시도.

-1.
＝＝＝＝
정상에 오르기 위해.

지배하다.
지배하다.
그들을 추구하다.

////
자기 자신 위에 있다.
주변 사람들이 내가 원하는 대로 행동하도록 통제하는 것.
우위를 차지하려고 합니다.
자신을 권위적으로 만들려고 합니다.

////
자신보다 우위에 서기 위해.
열등하고 종속적인 사람.
그를 내려다 보려고합니다.
열악한 환경의 나약한 인간.
그를 불쌍히 여김.

////
자신을 종속적인 위치에 서게 만들기 위해.
피하려고 노력합니다.

////
다음과 같이 생각해보세요.
나는 우월하다.
다른 사람들은 나보다 열등하다.
당신은 우월하다.
다른 사람들은 열등하다.

////
당신보다 나은 다른 사람들.
그의 존재를 용납할 수 없습니다.
그를 라이벌, 적으로 간주하고 그를 파괴하려고합니다.

-2
＝＝＝＝
특혜 추구

////
더 높은 위치에 있어야 합니다.
주변 사람들보다 더 나은 사람이 되려고 합니다.

그런 것들을 욕망합니다.

-3
＝＝＝＝
약자에 대한 차별.
약자에 대한 괴롭힘.
약자에게 불리한 조건 부과.
책임 전가.

////
약자에 대한 차별.
약자를 괴롭히는 행위.

////
약한 인간.
그를 모래 주머니로 사용합니다.
그를 좌절의 배출구로 이용합니다.
그를 도구로 공격합니다.

////
약자에게 일방적으로 불리한 조건을 강요하는 것.
자신에게 유리한 조건을 유지하려고 노력하는 행위.

////
약자에게 책임을 전가하는 것.
나는 안전지대로 도망친다.
높은 지대를 차지하려고 합니다.

////
약자를 돌보지 않는다.
약자가 싫어하는 일을 합니다.
약자에게 못되게 굴기.

-4
＝＝＝＝
약점, 부하 보호, 양육 대 과시, 평가 절하

////
당신보다 약한 사람.
자신에게 충성하는 사람들.

당신에게 의존하는 사람들.
그들을 보호하고 부양하려고 노력합니다.
그들은 당신의 자녀와 같습니다.

////
반항하는 약한 사람.
자신이 원하는 것을하지 않는 약한 사람.
그들에게 무거운 처벌을 내리세요.
반항하는 약자.
모범을 보이세요.

////
자신의 편의를 위해 자의적으로 약자를 평가 절하하는 행위.

////
결국은 나약한 인간.
그의 존재는 나에게 좋지 않다.
그를 끝장내야 할 거야.
내 책임을 회피한 건 나야.

-5
＝＝＝＝
질투

////
부러움.
부러움.
정상에 오르려는 사람들을 끌어내리는 것.

////
당신 위에 있는 사람.
자신보다 더 높이 오르려는 사람.
그들을 시기하고, 이기고, 끌어내리려고 합니다.

-6
＝＝＝＝
요청, 의존, 순종, 충성심.

////
당신보다 강한 사람.

당신보다 더 큰 사람.
의지하고 의존하려고 합니다.
그들이 당신을 보호해 주길 바라는 마음.
당신이 의지할 수 있는 존재.
신의 존재.
그들을 창조합니다.
대규모 사회 조직.
그들에게 의지하려고 노력합니다.
당신을 보호해 줄 누군가.
그에게 충성을 맹세합니다.

////
위대한 자.
그분의 보살핌을 받는 것.
그분의 보호를 받다.
그분의 보호를 받음.
그분의 보호를 받습니다.
그분의 보호.
그들을 찾는 것.

-7
＝＝＝＝
불이익, 열등감의 수용

////
나는 약하다.
당신은 불리합니다.
그런 것들을 마지못해 인정하는 것.

////
자신의 운명을 강자의 손에 맡기는 것.

C3. 평등, 평등, 공정성
평등.
평등.
공정함.
그것들을 원한다.

-1
＝＝＝＝

평등

////
불리한 상황에 처했을 때.
상대방과 동등한 대우를 받고자 할 때.
그것을 원하다.

-2
＝＝＝＝
평등

////
내가 부당한 차별을 받는다는 것.
싫어요.

-3
＝＝＝＝
공정성

////
불의를 즐기는 상태.
당신이 다음과 같은 상태에 놓여 있을 때
불평하기.
공정한 대우를 받고자 하는 욕구.

C4. 개선.
이전의 자신에 지루해하지 않는다.
이전보다 더 나은 사람이 되려고 노력한다.

-1
＝＝＝＝
개선

////
정상에 오르려고 노력 중입니다.

////
당신의 능력과 지식.
더 향상시키려는 노력.

////
더 나은 사람이 되려는 노력.

////
넘어지지 않으려는 노력.

-2
＝＝＝＝
개혁, 수정 및 개선

////
현상 유지에 지루해하지 않습니다.
상황이나 조건을 더 좋게 만들기 위해 노력합니다.

-3
＝＝＝＝
역발상, 명예를 되찾다

////
나쁜 결과를 뒤집는 것.
명예를 되찾으려는 시도.

D. 제3자의 관점을 추구하다.
D1. 판단
판단이나 시험을 추구합니다.

-1
＝＝＝＝
자아에 대한 판단

////
시험을 치르려고 합니다.
시험에서 몇 점을 받았나요? 내가 얼마나 잘하고 있다고 생각하나요?
내 순위는 어떻게 되나요? 자신에 대한 다음 결과를 알아보세요.
객관적이고 냉정한 제3자의 판단.

////
다른 사람들과 갈등을 겪고 있다면.
자신과 더 조화를 이루고 있나요? 내 말이 맞나요? 제3자의 판단을
받으려는 시도.

재판.
판단.
그런 포럼에서 판단을 구하는 것.

-2
＝＝＝＝
다른 사람 판단하기

////
타인을 자유롭게 판단할 수 있습니다.
보상과 처벌에 관한 직원 평가.
그들에 대한 통제.
이러한 일을 마음대로 하려고 하는 것.

D2 평가 및 가치 평가
가치를 인정받음.
그것을 요구한다.
높은 평가를 추구한다.
낮은 평가를 싫어함.

-1
＝＝＝＝
자신에 대한 높은 칭찬을 추구하고 꾸미는 것.

////
존경받으려는 노력.
존경받기를 추구합니다.
긍정적인 방식으로 인정받기를 원합니다.

////
자신에 대한 평판과 명성.
더 나은 사람이 되려는 노력.
자신을 멋지게 보이게 하려는 노력.

////
화장을 하려고.
몸매 가꾸기.

////
깨끗함.

이상주의.
말하기.
겉으로 보기에 양심적인 방식으로 행동하려고 노력합니다.
잘 보이려고 노력합니다.
착한 아이처럼 행동하려고 노력합니다.

////
좋은 친구가 되려고.
말하기.
고결한 사람이 되려고.
말하기.

-2
＝＝＝＝
자신감, 자부심, 자랑.

////
자신감을 가지려고 노력합니다.

////
잘난 척하다.
높은 자부심을 가지다.
자랑스럽다.
다른 사람을 무시하는 것을 선호함.

////
자랑하다.
자랑스러워하다.
거만하다.

////
자신에 대해 높은 의견을 갖는 것.
그것에 대해 행복감을 느끼는 것.
나르시시스트가 되는 것.

////
다른 사람들이 자신을 높게 평가하지 않을 때.
참을 수 없다.

-3

＝＝＝＝
사회에서 자아의 인정과 가치를 추구합니다.

////
주변 사람들, 즉 사회로부터 인정받기를 원합니다.
무시당하는 것에 대한 혐오감.

////
주변 사람들과 사회에서 필요한 존재가 되고자 하는 욕구.
주변 환경과 사회에서 자신이 필요하기를 원합니다.
원치 않는 존재가 되는 것을 싫어합니다.

////
주변 사람들과 사회에서 "가치있는" 사람으로 간주되는 것.
이것을 원한다.
쓸모없는 것으로 간주되는 것을 싫어합니다.

////
주변 사람들로부터 유능한 사람으로 간주되는 것.
그것을 바라는 것.
무능하다고 여겨지는 것을 싫어함.

////
사회에서 주요 인물이 되기 위해.
주류가 되기 위해.
그것을 갈망하는 것.

-4
＝＝＝＝
선출직 공무원은 특별한 대우를 요구합니다.

////
자신을 선택된 자, 선택된 자로 여기는 것.
특권.
자신을 특별한 존재로 대하는 것.
VIP로 대접받는 것.
선호하는 것.

////
자연을 지배하는 원리.

그것을 다스리는 분.
신.
그 개념을 우리 인간과 닮은 모습으로 창조하는 것.
우리 자신을 다음과 같이 생각하는 것을 좋아합니다.
하나님은 그들을 일류로 선택하셨습니다.
우리는 우리 자신을 다음과 같이 생각하는 것을 좋아합니다.
자연계는 우리 인간을 중심으로 돌아갑니다.

-5
＝＝＝＝
매장, 무지에 대한 회피, 유명세에 대한 욕망

////
자신을 주변 환경에 묻어두는 것.
무시당하기.
그들을 좋아하지 않는 것.
눈에 띄려고 노력하는 것.

-6
＝＝＝＝
중요성에 대한 욕구

////
다른 사람에게 가치를 인정받으려는 욕구.
다른 사람들로부터 가치를 인정받기 위해.
그들을 욕망한다.
다른 사람들에게 경멸당하는 것.
그것에 대해 화를 내는 것.

////
자신을 더 중요하게 생각합니다.
다른 사람을 경시하는 것.

-7
＝＝＝＝
명예, 존경에 대한 욕망.

////
명예와 메달을 추구합니다.
다른 사람들로부터 칭찬받기를 선호합니다.

-8
＝＝＝＝
비판.
부정적.
부정적인 평가.
비난.
회피.

////
다른 사람으로부터 비판 또는 거부당함.
다른 사람들로부터 부정적인 피드백을 받음.
그들에 대해 불편한 느낌.
그들에 대해 화를 내거나 울음.

////
다른 사람으로부터 비판을 받거나 거부당함.
다른 사람으로부터 부정적인 평가를 받는 경우.
다른 사람을 피하려고 합니다.

////
주변 사람들로부터 비난을 받는 경우.
그것을 피하려고 노력하는 것.
자신의 주변을 긍정적인 사람들로만 채우려고 노력하는 경우.

-9
＝＝＝＝
수치심 회피.

////
주변 사람들의 관심에서 실패하는 것.
그들에게 부끄러움을 느낀다.
그들을 미워하는 것.

-10
＝＝＝＝
굴욕감 피하기

////
주변 사람들로부터 자존심이 산산조각 나는 것.

굴욕적인 대우를 받는 것.
그들을 미워하는 것.

-11
＝＝＝＝
조심스럽게 대접받고 싶은 욕구와 장난감 취급을 피하고 싶은 욕구

////
나는 주변 사람들로부터 장난감 취급을 받는다.
주변 사람들로부터 장난감 취급을 받는다.
그들을 싫어한다.
주변 사람들로부터 배려와 존중을 받는 것.
이것이 우리가 원하는 것입니다.

D3. 승인
승인을 구합니다.

-1
＝＝＝＝
승인, 동의, 승인 및 반영에 대한 욕구

////
내가 원하는 것.
내 의견.
다른 사람에게 인정받아야 합니다.
검증되어야 합니다.
주변 환경에 반영되어야 합니다.
그렇게 되기를 바라는 것.

////
주변 사람들이 귀하의 의견에 동의해야 합니다.
좋아해야 합니다.

////
자신의 의견이 주변 사람들에 의해 거부되고 거부당하는 것.
싫어해야 합니다.
주변 사람들에게 "예스-인간"이 되는 것.
선호한다.

E. 복수심 추구

E1. 반응, 반응
반응이나 응답을 원함.

-1
＝＝＝＝
다른 사람에 대한 반응 및 응답

////
상대방이 나에게 하는 행동.
이에 대한 반응 시도.
또는 응답에 응답하려고 시도하는 것.

-2
＝＝＝＝
나에게 응답(내가 한 일), 응답을 요청하는 행위

////
당신이 하는 일.
주변 사람들로부터 반응이 있어야 하고, 그에 대한 반응이 있어야 합니다.
그것을 기대합니다.

////
내가 한 일.
이에 대한 응답으로 다음 사항에 관심을 기울이세요.
주변 사람들로부터 어떤 반응이나 반응을 얻었나요? 그리고 그것을 반복해서 확인하려고 노력하세요.
(예를 들어, 게시판에 글을 올렸습니다.
제가 거기에 글을 올렸습니다.
-3
＝＝＝＝
상대방 무시하기

////
상대방이 당신에게 좋지 않습니다.
상대방에게 관심이 없을 때.
상대방을 무시하세요.
상대방에게 답장하지 마세요.

E2. 피드백

상대방이 나에게 한 행동.
상대방이 나에게 한 행동에 대해 상대방에게 보답하려고 합니다.

-1
= = = =
보답, 피드백, 보답, 보복

////
갚다.
돌려주다.
돌려주다.
선물을 돌려주다.
누군가로부터 호의를 받았을 때.
상대방에게 호의를 베풀다.

////
보답하다.
보복하다.
복수 또는 복수를 하다.

-2
= = = =
현상 유지 요구

////
다른 사람을 위해 한 일.
당신이 다른 사람들을 위해 한 일.
다른 사람에게 요구하는 것.

////
다른 사람에게 유용한 것.
다른 사람을 위해 무언가를 할 때.
다른 사람이 그에 상응하는 대가로 무언가를 하도록 하는 것.
그것을 원하다.

-3
= = = =
고마워요

////

다른 사람에게 도움이 되는 일.
다른 사람에게 도움을 주었을 때.
다음과 같은 느낌
자신의 일에 대해 다른 사람들로부터 인정받을 때.
다른 사람에게 다음을 부탁하세요.
자신에게 감사의 말 한마디.

////
다른 사람들이 나를 인정할 때 행복하세요.

////
다른 사람이 당신을 돕기 위해 무언가를 할 때.
그것에 대해 행복해지려고 노력하세요.
다른 사람에게 감사하려고 노력합니다.

F. 앎에 대한 추구.
F1. 정보
정보를 원함.

-1
＝＝＝＝
정보와 뉴스에 대한 욕구

////
다음 정보를 얻으려는 욕구.
그것을 알기 위해 노력합니다.
생존을 위해 필요합니다.
생존에 유리합니다.
뉴스를 보는 것.
일기 예보를보고 있습니다.
유효한 정보를 가지고있는 것 같은 사람.
그를 알아 가려고합니다.
그를 알아 가려고합니다.
주변 사물에 대한 호기심으로 모래에서 고개를 내밀고 있습니다.
긴장을 풀기 위해.

////
당신에게 알려지지 않은 땅, 들판 또는 지역.
그곳으로 가고 싶은 경우.
미리 정보를 수집하려고 합니다.

-2
＝＝＝＝
원근법에 대한 욕구

////
주변 지역의 넓은 시야.
전망.
미래에 대한 전망.
그들이 될 것이라는 희망.
높은 곳에 오르고 싶은 욕망.

-3
＝＝＝＝
소통하고자 하는 욕망

////
자신을 보존하는 데 유용한 정보를 다른 사람들로부터 이끌어내는 것.
따라서 다른 사람 및 서로 의사 소통을 시도합니다.

-4
＝＝＝＝
정보가 정확하고 수정되기를 바라는 욕구

////
다음 사항을 확인하면 수정하고 싶을 것입니다.
잘못된 정보.
유포되고 있음.

-5
＝＝＝＝
정보를 유포하려는 욕구

////
큰 소식입니다.
제가 가장 먼저 받았습니다.
나만 아는 정보입니다.
다른 사람이나 다른 그룹에 대한 비밀.
내가 관심 있는 관심사.

다른 사람과 공유하고 싶은 정보.
누군가에게 이야기하고 싶을 것입니다.
다른 사람에게 알리고 전파하고 싶습니다.
주변 사람들과 적극적으로 소통하려고 노력합니다.

F2. 확인
보려고 합니다.

확인하려고 합니다.

-1
＝＝＝＝
보고 듣고 싶은 욕구

////
보고 들을 수 있어야 합니다.
우리는 들을 수 있어야 합니다.
당신이 원한다는 것을.

////
무슨 일이 일어나고 있는지 볼 수 없습니다.
미래를 볼 수 없습니다.
그들을 미워하는 것.

////
불투명하다.
불투명하다.
모호함.
그런 상황에 대한 혐오감.

////
다음을 하고 싶지 않음.
초점이 흐려짐.

-2
＝＝＝＝
확실성에 대한 욕구

////
확실하고 싶다.

////
다음에 오는 것이 싫다.
부유.

////
제대로 지원받기 위해.
그것을 원한다.
다음에 오는 것이 싫다.
비계가 가라앉는 것.
흔들리는 비계.

-3
＝＝＝＝
일치, 정확성에 대한 욕구

////
완벽한 일치를 바라며.

////
변화하는 것에 대한 혐오감.

-4
＝＝＝＝
증명에 대한 욕구

////
다음을 증명하고 증명하려고 노력합니다.
자신이 옳다는 것.
상대방의 생각이 틀렸다는 것.

-5
＝＝＝＝
질문하고 의문을 해결하려는 욕구

////
다음에 일어날 일이 싫다.
모름.
알 수 없음.
있는 그대로의 상태로 두는 것.

////
내가 모르는 것.
당신이 모르는 것.
그것에 대해 질문하세요.
그것들에 대한 답을 얻으려고 노력합니다.
그것들이 무엇인지 알아내려고 노력합니다.

////
질문을 해결하려고 합니다.

F3. 이해 중
이해하려고 노력 중입니다.

-1
＝＝＝＝
이해하려는 욕구

////
이해하려는 노력.

////
들어오는 정보.
주변 상황.
그들을 이해하려고 노력합니다.

////
이해하지 못하는 상태에 있고 싶지 않음.

////
이해할 수 없는 상황.
그 상황에서 벗어나려고 노력하는 것.
이해할 수 있을 때까지 그 상황에서 벗어나려고 노력합니다.
이해할 수 없다면 그 상황에서 벗어나세요.

-2
＝＝＝＝
원인과 대책을 찾고자 하는 욕구

////

일어난 일의 원인을 파악하려고 노력합니다.
다음 답을 얻으려는 노력.
왜 그런 일이 일어났을까?

////
해명의 원인.
이에 대한 조치를 취하려고 합니다.
(예: 사고)
-3
＝＝＝＝
의미에 대한 욕구

////
일어난 일과 관련하여 다음에 어떤 일이 일어날지 알아내려고 노력합니다.
그 의미와 중요성.
그게 무슨 뜻일까요?
-4
＝＝＝＝
연상에 대한 욕구

////
어떤 식으로든 다음에 무슨 일이 일어날지 알아내려고 노력합니다.
서로에게 일어난 일들.
그들의 연관성.

-5
＝＝＝＝
이성적인 설명에 대한 욕구

////
일어난 일에 대해 어떤 종류의 설명을 들을 수 있기를 원합니다.
그것을 원한다.

////
일어난 일에 대한 그럴듯하고 합리적인 설명.
그것이 가능하다는 것.
당신이 원한다는 것.
나중에 생각할 수 있습니다.

F4. 자극.
자극을 추구합니다.

일상에 지루함을 느낀다.
속도 변화를 원합니다.

일상에서 경험할 수 없는 것.
경험해보고 싶어서.

특이한 사건과 사고에 관심을 갖기 위해.
호기심이 많아서.

-1
＝＝＝＝
지루함

////
일상적인 상황이 오랫동안 계속되는 경우.
지루하다.
새로운 자극을 찾고 싶다.

-2
＝＝＝＝
비정상적이거나 긴급하거나 부수적인 문제를 추구합니다.

////
드문 경우.
긴급한 문제.
사건.
일어나기를 바라는 일.
일상 생활에서는 거의 발생하지 않습니다.

-3
＝＝＝＝
여행

////
다음 땅, 지역 및 지역.
평소에는 잘 가지 않고 자주 가지 않는 곳입니다.
들어가려고 합니다.

그곳에 가려고 합니다.
여행하려고 합니다.
새로운 자극을 찾고 싶다.

-4
＝＝＝＝
산책

////
동네와 지역.
나는 그곳에 자주 가지 않거나 전혀 가지 않습니다.
또는 반대로 나는 거기에가는 데 익숙합니다.
나는 다시 들어가거나 거기에 가려고합니다.
나는 작은 자극을 찾고 싶다.
나는 하루 중 다른 시간에 그곳에 가고 싶다.

F5 새로움(참신함)
새로운 것들.
새로운 것들.
새로운 것을 선호한다.

새로운 것을 선호한다.
중고품을 싫어함.

전임자.
최초로 발견한 사람.
최초의 발명가.
그들 중 하나가 되려고 노력합니다.

탐험하고 미지의 것을 연구합니다.
알아내려고 노력합니다.

미지의 세계를 경험하는 것.
새롭게 경험하고, 새롭게 경험하려고 노력합니다.

한 번도 가본 적 없는 지역.
그곳에 가려고 노력하다.

-1
＝＝＝＝

탐험하고 발견하다.

////
미지의 영역.
미지의 영역.
가장 먼저 들어가세요.
그 과정에서 다음을 발견하세요.
새로운 사실.
아직 아무도 도달하지 못한 곳입니다.
중요한 사실입니다.

-2
＝＝＝＝
깨달음

////
다음 콘텐츠에 대한 아이디어를 생각해 보세요.
아직 아무도 생각해내지 못한 것입니다.
새롭다.
사회적으로 유용합니다.
다음 콘텐츠를 얻기 위해 노력합니다.
발명가로서의 명예.

-3
＝＝＝＝
특허

////
다음과 같은 발견과 발명이 이루어졌습니다.
다른 사람보다 앞서서 최초로 달성했습니다.
그것으로 먹고 돈을 벌기 위해.

////
선점자 우위를 확보하려는 시도.
선배로서 감수한 위험.
그에 대한 보상을 추구합니다.

-4
＝＝＝＝
경험

////
우리가 아직 경험하지 못한 것.
그리고 그것이 바로 제가 경험하려고 하는 것입니다.

////
새로운 경험에 대한 선호도.

-5
＝＝＝＝
여행

////
다음 땅이나 지역으로 가려고 합니다.
여행하려고 합니다.
가본 적이 없습니다.
한 번도 가본 적이 없다.

-6
＝＝＝＝
검색

////
나에게 미지의 세계.
그것을 검색하기 위해.
그리고 그 정보를 얻으려고 노력합니다.

////
인터넷 검색 엔진.
그것들을 사용합니다.
그리고 다음 콘텐츠를 찾으려고 합니다.
원하는 정보.
인터넷에 존재합니다.

-7
＝＝＝＝
새롭고 사용하지 않는 정보 추구

////
당신이 얻는 상품.

새 상품이어야 합니다.
사용하지 않은 제품이어야 합니다.
사용하지 않아야 합니다.
반드시 찾아야 합니다.

-8
＝＝＝＝
스포일러 방지.

////
검증되지 않은 미지의 영역의 콘텐츠입니다.
당신은 그것을 보게 될 것입니다.
당신은 그것을 보게 될 것이고, 당신은 그것을 피하려고 노력할 것입니다.
당신은 그것을 보게 될 것이고, 당신은 그것이 일어나기 전에 그것을 알게 될 것입니다.
이런 식으로 경험은 참신함을 잃게 됩니다.

-9
＝＝＝＝
익숙해지고 지루해집니다.

////
항상 같은 자극을 접하는 경우.
익숙해지고 지루해집니다.
새로운 자극을 추구합니다.

F6. 기억, 기록, 지식.
보고 아는 것.
기억하고 기록하려고 노력합니다.

그것에 대한 지식을 가지려고 노력함.

-1
＝＝＝＝
기억

////
정보를 얻었습니다.
기억하는 것.

기억하는 것.
암기.
머릿속에서.
메모.

-2
＝＝＝＝
기록

////
정보.
기록하려고 합니다.
기록하려고 합니다.

////
기록하려는 사안.
촬영, 녹음 또는 녹음을 시도하는 행위.
카메라.
녹음기.

-3
＝＝＝＝
지식

////
획득한 정보.
지식으로 축적하고 효과적으로 활용하기 위해 노력합니다.

////
많은 지식을 가지려고 노력함.
많은 지식을 가지려고 노력합니다.
얻으려는 노력.

-4
＝＝＝＝
study

////
배우려고 합니다.

////
연습을 통해 기억하려고 노력합니다.
그것은 당신이 습득해야합니다.
그것은 당신의 몸에 뿌리내려야 합니다.
그것이 현실이 될 때까지 가능한 한 많이 연습하십시오.

-5
＝＝＝＝
과거, 전통 및 선례에 대한 오리엔테이션

////
과거의 경험.
관습과 선례.
이미 습득한 지식.
유지에 대한 존중.

G. 운동과 활동의 추구.
G1. 운동
운동을 시도한다.

-1
＝＝＝＝
자기 신체 움직임 추구

////
몸을 움직이려고 합니다.

////
내 몸이 내가 원하는 대로 움직이도록 하는 것.
당신이 원하는 대로.
당신의 몸이 무력화 될 것입니다.
그것을 싫어하는 것.

////
근육.
심장과 폐.
그들을 훈련 시키려고합니다.
그들은 몸을 움직이기 위해 필요합니다.

-2

＝＝＝＝
사회 운동, 파도 세대의 추구

////
타인과 사회를 움직이기 위해.
그리고 다음 콘텐츠를 만들기 위해 노력합니다.
새로운 운동.
새로운 흐름.

G2. 작전.
원하는 대로 만들려고 노력하는 것.
조작하려는 시도.
작동하게 만들려고 함.

-1
＝＝＝＝
작동 및 제어

////
기계.
인간.
원하는 방식으로 작동하게 하려면.
필요한 기능의 출력을 얻으려면.
기대하는 것.
(예시.
컴퓨터.
자동차.
비행기)
-2
＝＝＝＝
휴대, 운송 및 배송

////
소모품.
사람.
당신이 원하는 지점까지 그들을 데려다 줍니다.
그것이 바로 여러분이 원하는 것입니다.

-3
＝＝＝＝

처리

////
물질적 재화를 다음과 같은 내용으로 가공하고자 하는 욕구입니다.
재료의 모양과 재질이 원하는 것입니다.
화학적 변화의 사용.

////
사람이나 조직을 자신이 원하는 체질로 바꾸려고 시도하는 행위.

H. 더 나은 생존 조건을 추구하는 것.
H1 좋은 환경의 추구
다음과 같은 환경 또는 조건을 추구하고 유지하려고 시도합니다.
자신의 생존에 좋다.
(예: 음식, 의복, 쉼터)
-1
＝＝＝＝
좋은 삶의 추구

////
좋은 삶을 살려고 노력합니다.
사치스럽게 살려고 합니다.

////
아무것도 하지 않음.
일하지 마세요.
그래야 살 수 있습니다.
그런 일이 일어나기를 바랍니다.
수입이 많이 들어오는 것.
좋은 생활 조건이 있습니다.
그런 일들이 일어나기를 바랍니다.

////
필요한 물품을 얻기 위해.
그리고 필요한 단계.
돈.
그런 것들을 더 많이 얻으려고.
돈을 벌려고.
더 많은 돈을 벌려고.
자본주의.

////
죽은 후 천국에서 좋은 생각을 가지려고 노력하는 것.
그렇게하기 위해이 살아있는 것에서 선행을하려고 노력합니다.

-1b
＝＝＝＝
현상 유지, 유지

////
현재의 삶에 만족하는 경우.
현상 유지를 바꾸려고 하지 않습니다.
지금까지 살아온 현상 유지를 위해 노력합니다.
보수적인 성향.

-2
＝＝＝＝
즐거움, 편안함, 좋은 감정을 추구합니다.

////
유쾌해지려고 노력합니다.
쉽고 유쾌해지려고 노력합니다.
무엇이 유쾌한가요? 무엇이 더 쉬울까요? 그것은 보통 타고난 결정입니다.
섹스.
취향.

////
편안하고 안락한 것을 원합니다.

////
좋은 생각.
Easy.
즐거운.
맛있는.
그런 것들을 하려고 노력합니다.

////
섹스를 하려고.
성적 쾌락.

성적 절정.
그들을 얻으려는 시도.
자위행위.

////
편안함을 얻으려는 시도.
(예시.
음악.
아름다운 멜로디.
듣기.)

////
편안함.
그것을 얻으려고 노력합니다.
(예.
당신의 방.
에어컨을 켜려면.
쿠션, 의자 위에)

////
아름다운 것들.
아름다운 것들.
그것들을 얻으려고.
자신을 아름답게 만들기 위해.
자신을 아름답게 만들기 위해.
그것을 이루기 위해.

////
감각을 즐기다.

-3
＝＝＝＝
위생 추구

////
청결에 대한 욕구.
더러움.
병원균의 확산.
피하기.

////
몸 씻기.
양치질하기.

////
청소하기.

-4
＝＝＝＝
정리와 정돈의 추구

////
깨끗하고 정돈된 상태.
정돈된 상태.
좋은 것으로 간주하는 것.

-5
＝＝＝＝
고난, 고통의 회피. 게으름. 모서리 자르기.

////
고난을 피하려는 노력.
쉬워지려고 노력함.
게으름 피우기.
엉성해지려고 노력합니다.
일하지 않으려는 노력.
좋은 사람으로 보이기 위해.

////
다음 작업에서 시간을 절약하려고 합니다.
그대로 하는 것이 힘들다.

-6
＝＝＝＝
부담, 좌절, 스트레스 및 결정 피하기

////
심리적 부담.
신체적 부담.
좌절감.

스트레스.
결정.
피하려는 노력.

-6b
＝＝＝＝
부담, 스트레스 등을 피할 수 없을 때. 주의 산만.

////
부담을 피할 수 없는 경우.
불편함을 느낀다.
다른 곳으로 발산하려고 할 때.
(참는다는 것을 강조하세요.
다음과 같은 방법으로 다른 사람에게 전달합니다.
예시.
보드 트롤링.
도로에서 뛰기.
(이러한 행동은 다른 사람에게 부담을 줍니다.)
-6c
＝＝＝＝
속도 변경 및 주의 산만

////
부담과 스트레스.
그들이 취하는 상태.
지루한 일상.
계속할 때.
뭔가 다른 것을 시도합니다.
그래서 다음을 달성하려고 노력합니다.
풍경의 변화.
생각 바꾸기.
주의 분산.

-7
＝＝＝＝
현실 도피

////
힘들 때.
삶을 멈추고 싶을 때.

자살하려고 할 때.

////
힘들 때.
현실에서 도피하려고 할 때.

-8
＝＝＝＝
휴식, 휴가, 수면, 평온함.

////
피곤할 때.
쉬려고 노력합니다.
휴가.
휴식.
가져가려고.

////
잠을 좀 자려고.

////
일 등.
그런 것들이 안정되게 하려고.
정착하기.
그들을 좋아하기 위해.

-9
＝＝＝＝
놀고 싶은 욕망

////
일상의 책임으로부터 자유로워지려는 욕구.
게임 및 기타 활동을 느긋하게 즐기고 싶습니다.
편안한 분위기.
즐거운 즐거움.
주의 분산.
즐기려는 노력.

////
누군가를 장난감으로 사용하려는 시도.

다른 사람에게 장난을 치려고 시도하는 경우.
고의적으로 상대방을 당황하게 하고 상대방의 반응을 즐기려고 하는 경우.

-9b
＝＝＝＝
쾌락에 대한 욕구.

////
쾌락에 중독된 상태.

////
편안함에 빠지다.
느긋하게 지내려고 하는 것.
게으름을 피우려고 합니다.
절약을 하려고 합니다.

////
쾌락에 중독되는 것.
기분이 좋은 것에 중독되어 있습니다.
섹스를 합니다.
좋은 음식을 많이 먹는다.
좋은 냄새를 맡으려고 노력합니다.
담배나 마약에 중독되어 있음.

-10
＝＝＝＝
정직한 폭로, 환기 및 배출에 대한 욕구

////
자신의 진정한 감정을 숨기는 것.
겉모습과 가식에 대해 예쁘게 말하기.
그들에 대해 지쳐가는 것.

////
내면의 진정한 감정, 진정한 의도.
다른 사람에게 그것들에 대해 이야기하고 노출시키는 것.
이런 식으로 다음과 같은 것을 달성해야합니다.
마음을 비우세요.

갇혀 있다는 느낌을 극복하세요.
자유로움을 느껴보세요.
환기하기.

////
마음을 말할 수 있어야 합니다.
다른 사람에게 마음을 말할 수 있어야 합니다.
상담.
대화할 수 있는 상담가.
그들의 존재를 찾는 것.

////
스트레스가 쌓이고 속이 답답할 때.
다른 사람에게 털어놓기 위해.
그 이야기를 들어줄 누군가가 필요합니다.
그것을 실현하기 위해.

-11
＝＝＝＝
편리함에 대한 욕구

////
편리함.
편리함.
원함.

////
필요한 물품과 인력.
구할 수 있습니다.
신속하고 번거로움 없이 수행할 수 있습니다.
당신이 원한다는 것.

////
편의점을 선호합니다.

-12
＝＝＝＝
안정성에 대한 욕구

////

좋은 환경.
지속될 것이라는 믿음.
뒤집히지 않고 장기적이고 안정적으로 유지될 수 있는 환경.
그것이 우리가 원하는 것입니다.

H2. 안전, 보안 및 마음의 평화.
안전과 보안을 추구합니다.

-1
＝＝＝＝
안전과 보안에 대한 열망

////
휴식.
평화.
평화.
그들을 찾는.

-2.
＝＝＝＝
자기 보존, 보호에 대한 욕구

////
내가 안전 지대에서 멈출 수 있다는 것.
당신이 그것을 원한다는 것.

////
자신을 방어할 수 있는 것.
욕망하는 것.

-2b
＝＝＝＝
퇴행

////
새로운.
미지의 것.
위험할 수 있는 것들.
잘못될 수 있는 것들.
그것들을 행하는 것.

그것들을 두려워하고 피하려고 노력하는 것.

////
우리가 지금까지 해왔고 성공한 것들.
우리는 이미 안전하다는 것을 보장받았습니다.
입증된 것들.
그것들만이 우리가 하려고 하는 유일한 일입니다.

-3
＝＝＝＝
위험 회피

////
위험.
피하려고 합니다.

-4
＝＝＝＝
위험 회피

////
자신에게 해롭다.
피하려고 노력하다.

-5
＝＝＝＝
스크래치 방지

////
스스로 상처받기.
피하려고 노력하다.

-6
＝＝＝＝
책임 회피

////
책임을 회피하려고 합니다.

-7

＝＝＝＝
확신에 대한 욕구

////
보증.
보장.
그들이 있다는 것.
당신이 그들을 원한다는 것.

////
괜찮아.
기원합니다.

-8
＝＝＝＝
예방, 위기 대비 및 보험 추구

////
위기.
충돌.
이에 대비하세요.
보험.
위기는 한순간에 찾아옵니다.

-9
＝＝＝＝
상호 구조, 지원 추구

////
서로 돕는 것.
사람들이 더 안전하게 살 수 있는 사회.
이를 실현하기 위해 노력합니다.

H3. 신뢰와 확신
신뢰.
신뢰.
요구하기.

타인에게 신뢰를 요구합니다.
자기 변화.

-1
＝＝＝＝
신뢰와 자신감에 대한 욕구

////
믿을 수 있고 신뢰할 수 있는 파트너를 찾습니다.

////
준비.
계약.
약속.
약속은 지켜져야 합니다.
그렇게 되기를 바라는 것.

-2
＝＝＝＝
변이, 안장 변경, 이직, 배신.

////
더 유리한 조건으로 안장에 올라타기.

////
기존 파트너를 버리기.
더 유리한 거래 조건.
제안한 사람에게 변경하기.

////
이기심.

-3
＝＝＝＝
불신, 거짓말을 피하기.

////
상대방이 자신에 대한 믿음을 잃게 될까봐.
그것을 두려워하는 것.

////
당신에게 좋지 않은 점.

당신이 가진 모순.
상대방에게 들키지 않으려는 노력.
상대방에게 거짓말을 해서 숨기려고 하는 것.

-4
＝＝＝＝
자신감에 대한 욕구.

////
자신에 대한 자신감을 가지려고 노력합니다.
자신에 대한 신뢰.
그것을 가능하게 하려는 노력.
자신에 대한 자신감 구축.
희망.

H4. 품질
품질.
그것을 요구한다.

-1
＝＝＝＝
품질에 대한 열망

////
고품질 제품.
고품질의 제품.
그들을 요구합니다.
낮은 품질 조건.
모서리 절단.
싫어함.

-2
＝＝＝＝
진정성과 독창성에 대한 욕구

////
실제 상품을 얻을 때.
Real.
진짜.
Authentic.

원본.
그들을 찾는 것.
Fakes.
모조품.
복사본.
싫어함.

-3
＝＝＝＝
자연, 자연에 대한 욕망

////
천연 제품.
천연 제품.
그들을 찾아서.
인간이 만든 제품.
양식 제품.
싫어함.
예시.
식료품.
보석류.

-4
＝＝＝＝
순수하고 진실하며 규칙적인 것에 대한 욕구

////
순수한 것.
그것을 추구한다.
불순한 것.
그것에 대한 혐오.

////
진짜.
합법적인 것.
그들을 찾는 것.
불규칙한 것들.
그들에 대한 혐오.

H5. 규범.

질서.

규범.
Order.
그들을 요구한다.

-1.
＝＝＝＝
생활의 편리함 추구

////
당신의 삶을 더 쉽게 만들기 위해.
실현하기 위해.
여러분이 살고 있는 사회.
더 쉽게 살 수 있도록 개선합니다.
그것을 실현합니다.

-2
＝＝＝＝
법, 법, 처벌에 대한 열망.

////
다음 행동에 대한 정보를 수집합니다.
이러한 행동은 사회를 더 살기 어렵게 만듭니다.
사회적으로 금지하고 제한하기 위해
그러한 법, 법령 및 규범을 만듭니다.
사람들이 이를 어겼다고 가정해 보세요.
그러면 사회가 더 살기 어려워질 것입니다.
사회를 살기 쉽게 만드는 것.
그렇게 되도록 사회를 통제하는 것.
그것이 우리가 원하는 것입니다.
법을 어긴 사람들을 처벌하세요.

////
사회에 일정한 질서가 존재하는 것.
그것에 대한 욕망.
불법에 대한 혐오감.

-3
＝＝＝＝

위반하려는 욕망

////
너무 엄격한 규칙.
질식할 것 같은 느낌.
규칙을 어기려고 한다.
위반하려는 시도.

////
위반.
다음과 같은 방법으로 다음 내용에 호소하려고 시도하는 행위.
사회에 대항할 수 있다는 것.
그렇게 할 수 있다는 것, 강력한 존재가 된다는 것.

-4
＝＝＝＝
현상 유지를 깨고 파괴하려는 욕망, 파괴하려는 욕망

////
사회의 현상 유지에 점점 더 불만족스러워지는 것.
그것을 깨뜨리려고 한다.
그것을 파괴하려고 시도함.

H6. 문제 해결
문제를 해결하고 해결하려고 시도한다.

-1
＝＝＝＝
문제 명확히 하기

////
작동하지 않는 지점.
찾으려고 합니다.

////
문제를 파악하려고 합니다.

-2
＝＝＝＝
원인 규명 중

////
문제의 원인.
찾으려고 합니다.
찾으려고 합니다.

-3
＝＝＝＝
해결 방법, 대책 설명

////
문제를 해결하는 답변.
찾으려고 노력 중입니다.
찾으려고 노력 중입니다.

-4
＝＝＝＝
솔루션 및 조치 실행

////
문제를 해결하는 응답.
실행.
그리고 마침내 문제를 해결합니다.
소원.

-5
＝＝＝＝
조치의 실행. 효과 확인.

////
응답의 구현.
실제로 문제가 해결되었나요? 이것의 효과를 확인하려고합니다.

H7. 에너지, 활력, 동기 부여 (동기 부여) 및 강력한 추구
현실을 긍정적인 방식으로 다루려고 노력한다.
그것을 가능하게 하는 에너지, 힘, 동기를 갖기 위해.
그것을 가능하게 하는 에너지, 힘, 동기를 가지려고 노력한다.

-1
＝＝＝＝

활력, 생동감 및 건강 추구

////
활기차게 지내려고 노력합니다.
활동적이 되려고 노력합니다.

////
건강해지려고 노력합니다.
아프지 않도록 노력합니다.
그 점에 유의하세요.

////
당신보다 더 많은 에너지를 가진 낯선 사람.
그가 당신에게 힘을 나눠주도록 하려고 합니다.

-2
＝＝＝＝
자기 주장

////
긍정적인 방식으로 일을 처리하는 것.
바람직하다고 생각하는 것.
그것을 하려고 노력하는 것.
할 수 있는 힘을 얻으려고 노력함.

-3
＝＝＝＝
젊음 추구

////
항상 젊기를 원합니다.
항상 늙지 않기를 원합니다.

////
자신을 젊어 보이게 하기 위해.
그렇게 하려고 노력합니다.

-4
＝＝＝＝
강력함의 추구

////
일이 일어나는 대로 해결합니다.
일을 신속하게 해결하고 그것을 할 수 있는 풍부한 힘을 갖기 위해.
그런 힘으로 가득 차는 것.
그렇게 되려고 노력합니다.
그렇게 할 수 있는 힘을 얻으려고 노력한다.

I. 쿠션의 추구
I1. 쿠션
달래줄 무언가.
그것을 추구한다.

-1
＝＝＝＝
완충하고 싶은 욕구. 충격 회피.

////
충격을 완화할 무언가.
그것을 찾고 있습니다.
충격에 대한 혐오.

////
쿠션.
당신을 완충시켜주는 것들.
그것들을 찾는 것.

////
부드러움.
푹신함.
그런 것들을 추구합니다.

////
당신을 받아주는 것.
그것을 요구합니다.

-2
＝＝＝＝
수용에 대한 욕구

////
받아들여지다.
그것을 요구합니다.

////
거절당하고 싶다.
싫어하기.

I2. 배려하다.
배려를 요청하다.

다음과 같은 것을 요청합니다.
당신이 하고 싶지 않은 것.
다른 사람이 당신에게 그렇게 하는 것을 원하지 않습니다.

다음 사항을 원합니다.
나를 행복하게 하는 것
다른 사람들이 나를 위해 다음과 같은 일을 긍정적으로 해주었으면 합니다.

-1
＝＝＝＝
세심한 배려와 관심에 대한 욕구

////
세부 사항과 보살핌에 대한 관심.
그것이 바로 당신에게 행해지는 일입니다.
그것이 당신이 원하는 것입니다.

-2
＝＝＝＝
필요한 관리 및 노력과 비용 최소화

////
관리의 노력과 비용.
최소한으로 유지하세요.

////
다음 사항을 고려하지 마세요.
그렇게 하는 것은 최선의 이익이 아닙니다.

-3
＝＝＝＝
자신에 대한 관심을 다른 사람에게 투영하는 행위

////
다른 사람들이 당신에게 그렇게 하는 것을 좋아하지 않습니다.
다른 사람에게 그렇게 하는 것.
그것을 피하려고 노력합니다.

////
다른 사람이 당신에게 해줬으면 좋겠다고 생각하는 것.
다른 사람에게 그렇게 하려고 노력하는 것.

I3. 복지, 안전, 구원, 안전망
복지.
Assurance.
구원.
그들을 찾다.

-1
＝＝＝＝
복지, 구원에 대한 열망

////
당신이 나쁜 상황에 처해 있다고 가정해 봅시다.
그리고 당신은 도움과 구원이 필요합니다.
다른 사람의 도움을 받거나.
또는 다른 사람에 의해 구조되기를 원합니다.
그들을 원합니다.

////
당신이 통제 불능이라고 가정해 봅시다.
그러면 적어도 자신과 함께 살 수 있습니다.
당신이 그것을 원한다고.

-2
＝＝＝＝
사회적 낙진에 대한 회피. 보안과 안전망에 대한 욕구.

////
내가 사회에서 추락할 것이라는 두려움.
희망 없이 살아갈 것이라는 두려움.
내가 될 것입니다.
내가 그것을 피할 수 있다는 것.
내가 원한다는 것.

////
다음과 같은 보장 및 안전망이 존재합니다.
사회적 추락으로부터 당신을 도울 수 있습니다.
그들을 원합니다.

J. 보존의 추구
J1. 보관 및 보존
귀하에게 바람직한 것.
그것을 유지하거나 보존하려는 노력.

-1
＝＝＝＝
자기 생물학적 보존

////
자신의 생물학적 존재.
생리적으로 보존하고 유지하려고 노력하는 것.

////
죽음에 대한 두려움.
죽음을 피하려는 노력.
불멸에 대한 희망.

////
살아있으려는 노력.

-(호흡.) 산소를 섭취하려고.
숨을 쉬려고.

-(물. (먹기. 영양 섭취.

물.
식사.

영양.
복용 시도.

-(배설. 폐기.
불필요한 것을 배설하고 버리려는 시도.

-(체온 유지.
체온을 유지하려는 시도.
열.
추위.
피하려고 노력함.

-(청결 유지. (위생 유지.)
청결.
위생.
지키려고 노력합니다.

////
열악한 외부 환경.
직접적으로 노출되는 것.
이를 방지하려는 노력.
바람과 비에 직접 노출되는 것을 피하려고 노력합니다.
실내 또는 후방에 머물려고 노력합니다.
집을 가지려고 노력합니다.

-2
＝＝＝＝
저장, 저장, 메모리

////
당신이 창출한 혜택.
그것들을 축적하려고 합니다.

////
미래의 우발 상황.
다음 콘텐츠를 저장하려고 합니다.
예시.
자산.
자금.
음식.

////
받은 아이템.
구매한 제품.
그 기능과 가치.
보존.
그 목적을 위해 보존하기 위해 노력합니다.

////
유용한 정보 획득.
분실되지 않도록 노력합니다.
이를 위해 보존하고 기억하려고 노력합니다.

////
당신에게 좋은 것.
영원히 기억하기 위해.
그것을 원합니다.

////
이전 원하는 상태.
마지막으로 완료하려고 했던 상태.
재개 시점에 유지됩니다.
원하는 상태.

-3
＝＝＝＝
망각

////
기억하는 것을 잊어버리는 것.

////
당신에게 나쁜 것.
잊어버리세요.
마음 한구석으로 밀어내기.
그렇게 하려고 노력합니다.

J2. 자기 생존
나의 존재, 나의 업적.
후손을 위해 보존하는 것.

그렇게 하려고 노력한다.

-1
＝＝＝＝
자기 보존, 생존, 영생에 대한 욕망

////
존재의 영속성.
그것을 갈망하는 것.
당신이 나중에 잊혀질 것이라는 것.
그것을 두려워하는 것.

////
당신의 업적과 성취.
미래 세대를 위해 보존되어야 합니다.
그것들은 미래 세대를 위해 계속 보존되고 보존 될 것입니다.
미래 세대를 위해 계속 보존될 것입니다.

-2
＝＝＝＝
계승에 대한 열망

////
자신의 후계자.
그것이 나타날 것입니다.
그것을 희망하는 것.

////
내가 주인이 되어야 한다.
저는 제자들을 유능한 인재로 훈련시키는 사람입니다.
그것이 당신이 원하는 것입니다.

K. 전파의 추구
K1. 자기 복제와 증식
자신을 복제합니다.
만들려고 한다.
그것을 늘리려고 한다.
후손을 위해 보존하려는 노력.

-1

＝＝＝＝
출산(성), 자기 번식

////
자신의 사본.
그것을 늘리려고 노력합니다.
그리고 후손을 위해 보존하려고 노력합니다.

////
자녀와 자손.
그들을 만들려고합니다.
그들과 섹스를 하려고 합니다.
우리가 만드는 아이들의 수.
많이 만드는 것.
다른 한편으로, 범위를 좁히는 것.
그리고 그렇게함으로써 더 나은 환경에서 자녀를 키울 수 있습니다.
그렇게 하려고 노력합니다.

-2
＝＝＝＝
자녀에게 물려주고 물려받기

////
부모로서 자신을 바라보기.
부모의 특성.
자녀에게 물려주는 것.
그렇게 하려고 노력하는 것.

////
당신의 가치관.
자녀에게 물려주기 위해.
그렇게 하려고 노력합니다.

////
내가 하고 싶었던 일.
하지만 사실 할 수 없었던 일.
그 내용은 자녀에게 맡기세요.

-3
＝＝＝＝

부모로부터 물려받음. 부모로부터 물려받았죠. 세대 간 연쇄.

////
부모가 전달한 행동.
그대로 자녀에게 시도하는 것.

////
아이를 키우는 방법.
그 끊임없는 내용.
부모가 아이에게 그렇게했다고 가정 해보십시오.
그런 다음 아이는 아이와 관련하여 동일한 방식으로 양육됩니다.
(부모가 아이를 학대합니다.
부모는 일방적으로 아이를 처벌합니다.
자녀는 같은 방식으로 자녀를 양육합니다.
학대.
(꾸짖음.)

////
후천적 행동.
세대에서 세대로 이어져야 합니다.
한 세대에서 다음 세대로 이어져야 합니다.
(유전자 같은 것입니다.)

////
행동의 전달.
즉, 종을 가로지르는 것입니다.
생물 종의 정체성.
후천적으로 획득됩니다.
(표범 새끼를 키우는 개를 예로 들어보자.
그러면 표범 새끼는 "나는 개다.
나는 개다.
(그는 개처럼 행동해야 한다.)

////
당신의 아이.
그것을 후계자로 만들기 위해.
그것을 선호합니다.
유전되는 것을 선호합니다.

＝＝＝＝
자녀의 기록, 홍보

////
자녀와 함께 성장하는 과정.
그것을 기록하려고 합니다.

////
내 아이의 기록.
자녀의 움직임.
그것을 만드는 부모.
다른 사람들이 볼 수 있도록 하려는 부모.

////
자녀.
그것을 홍보하려고 합니다.

////
귀하의 제품.
다른 사람에게 홍보하는 중입니다.

K2. 자기 확장
나의 존재.
사회에서 그것을 홍보하려고 노력합니다.

-1
＝＝＝＝
명성에 대한 욕망.

////
유명해지려는 노력.
나 자신이 되려는 욕망.
소문을 퍼뜨리려는 노력.

-2
＝＝＝＝
자기 표현. 자기 전파. 자기 홍보.

////
나만의 아이디어.

다른 사람에게 표현하기.
그렇게 하려고 노력합니다.

////
유전적 특성.
후천적 및 문화적 특성.
이러한 특성은 다음과 같은 방식으로 다른 사람에게 행동해야 합니다.
다른 사람이 유전자를 물려받도록 허용합니다.
다른 사람에게 전파, 전파, 홍보하는 행위.
그렇게 하려고 시도하기.

////
다른 사람에게 가르친 내용.
다른 사람들에게 가르친 것을 다른 사람들도 당신처럼 실천해야 합니다.
다른 사람들이 다른 사람들에게 전달.
그것에 대해 행복을 느낀다.
당신이 다른 사람들에게 가르친 것.
다른 사람들은 그렇게 하지 않을 것입니다.
다른 사람들이 그것을 잊어버리도록 허용합니다.
그것에 대해 실망하는 것.

////
자신의 가르침.
다른 사람들에게 전파하기.
그것에 대해 행복을 느끼는 것.

////
여러분이 만든 제품.
다른 사람들이 볼 수 있어야 합니다.
그리고 긍정적인 피드백을 받아야 합니다.
그리고 다른 사람들에 의해 받아들여져야 합니다.
그것에 대해 행복감을 느껴야 합니다.

-2b
＝＝＝＝
표현의 주입

////

표현하고 싶은 것.
다음에 입력하고 주입하려고 합니다.
컴퓨터.
다른 사람의 두뇌.

-3
＝＝＝＝
이해하는 사람들의 확산. 같은 종류의 확산. 그 실현에 대한 욕망.

////
당신과 동의하는 사람.
당신을 이해하는 사람.
그것을 찾기 위해.
더 많은 것을 찾기 위해.
그것에 대해 행복을 느끼기 위해.
당신과 같은 종족.
저한테는 플러스예요.
그걸 찾으면
그것이 증가한다는 것.
그것에 대해 행복감을 느끼는 것.

-4
＝＝＝＝
공통성에 대한 욕구

////
기타.
그는 나와 공통점이 있습니다.
그의 존재, 그것을 찾으려고 노력합니다.

////
기타.
그는 당신과 공통점이 있습니다.
그를 찾는 것.
그리고 그것에 대해 행복해하는 것.

-5
＝＝＝＝
비즈니스 확장 및 성장에 대한 열망

////
설립한 비즈니스.
그 규모와 이익.
그것이 큰 이유입니다.
성장해야 한다는 것.
당신이 원하는 것들.

K3. 친구 및 동료
짝을 원한다.

-1
＝＝＝＝
같은 종류의 우대 및 호의적인 대우.

////
내 동족.
요청.

////
기타.
그는 다음과 관련하여 자신과 동일합니다.
속성.
예를 들어, 인종.
가치관.
종교 등.
그러한 타인에 대한 우대.
같은 생각을 가진 사람들.
그들은 친구를 사귀는 유일한 사람들입니다.
다른 사람들.
그는 다음과 같은 점에서 자신과 같습니다.
관심사.
관심사.
그런 다른 사람들과 어울리기 위해.

////
기타.
그는 자신과 동의합니다.
그는 당신과 동의합니다.
그 다른 사람이되는 것을 선호합니다.
그와 동의하는 사람.

그는 자신과 동의합니다.
그들을 선호하고 선호합니다.

-2
＝＝＝＝
다른 종류, 반대. 차별, 배제, 냉혈함, 지워버림.

////
기타.
그는 다음에 대해 자신과 동의하지 않습니다.
그는 그것에 대해 자신과 동의하지 않습니다.
속성.
예를 들어, 인종.
예를 들어, 가치관.
종교와 같은.
그러한 다른 사람들에게 다음과 같은 일을합니다.
차별.
배제.
냉대.
공격성.
전멸.

////
자신과 반대되는 것.
싫어함.
상대를 피하기 위해.

-3
＝＝＝＝
동맹과 지원군에 대한 욕망

////
자신의 아군과 지원군.
늘리려고 합니다.

-4
＝＝＝＝
수용, 호감을 얻고자 하는 욕구.

////

나 자신.
다른 사람들에게 받아들여지고 있습니다.
다른 사람들이 그것을 좋아할 것입니다.
당신이 그들을 원한다는 것.

////
다른 사람들.
그는 내가있는 그대로 나를 받아들입니다.
그런 타자의 존재.
그것을 찾고 있습니다.

-5
＝＝＝＝
동의, 공감에 대한 욕구. 부정의 회피.

////
동의하고 공감하다.
원함.

////
기타.
그는 나에게 동의하고 공감합니다.
그런 타자의 존재.
그것을 찾고 있습니다.

////
자신에 대한 동의와 공감.
그것을 얻지 못함.
그것에 대해 낙담하는 것.
그것에 대해 화를 내는 것.

////
자신에 대해 부정하는 것.
싫어하는 것.
피하려고 노력하는 것.

-5b
＝＝＝＝
합의에 대한 욕구

////
파트너와 합의에 도달하려는 욕구.
그것을 바라는 마음.

-6
＝＝＝＝
소속감의 욕구

////
친구.
그들은 당신을 있는 그대로 받아들입니다.
그들 중 하나가 되세요.
그렇게 유지하려고 노력합니다.

-7
＝＝＝＝
서로 돕고, 지원하고, 구조하기

////
생존 조건.
더 나은 세상을 만들기 위해.
이를 위해 우리는 다음을 수행해야 합니다.
서로 돕습니다.
다른 사람에게 서비스를 제공하세요.
그렇게 하려고 노력합니다.

////
다른 사람에게 도움이 됩니다.
그렇게 함으로써 여러분도 다른 사람의 도움을 받을 수 있습니다.
예시.
우발적 상황.

////
다른 사람을 돕기.
그렇게 함으로써 자신을 홍보하기.

////
서로 돕기.
다음을 달성하기 위해 서로 돕습니다.
자신의 사적인 이익.

-8
＝＝＝＝
양육, 지원, 자녀 복귀, 부모의 존재에 대한 욕구

////
무력한 나 자신.
함께 성장할 존재.
당신이 성인이 될 때까지 그것을 할 사람.
(예: 성인 간병인, 부모)
그것을 요구합니다.

////
다른 사람에게 다음을 제공하도록 요청하기
무조건적인 지원.
헌신적인 협조.

////
다른 사람에게 다음을 요구합니다.
자유로운 사랑.
다음 콘텐츠에 대한 열망.
다른 사람들에 의해 부어지기를 원합니다.

////
다음을 원해야 합니다.
나는 다른 사람들에게 애지중지되고 싶다.

////
다른 사람들에게 다음을 요청하십시오.
나는 그들이 항상 나를 지켜봐 주기를 원한다.
나는 당신이 항상 나와 함께 있기를 원합니다.
나를 배신하지 않고 계속 사랑해 주었으면 좋겠어요.

////
다음 존재를 찾아보세요.
그것은 당신을 잘 지원할 것입니다.
큰 일이네요.

-8b
＝＝＝＝

집에 대한 갈망, 집에 더 가까워지고 싶은 욕망.

////
고향.
고향.
나는 그들을 원한다.
거기로 돌아가고 싶어요.
그게 제가 원하는 거예요.

////
심장.
그것을 찾고 있습니다.

-9
＝＝＝＝
상호보완과 분업에 대한 열망

////
내가 열등한 곳.
당신이 약한 곳.
다른 사람과 서로 보상하기 위해.
당신이 잘하는 것.
그것을 개발하려고합니다.
그렇게하려고 노력합니다.
분업.

////
내가 가지지 못한 것을 가진 존재와 보완하고 노동을 분담하려고 노력하는 것.
그렇게 하기 위해 자신과 다른 사람과 잘 지내려고 노력하는 것.

-10
＝＝＝＝
다른 사람과 소통하고 교감하려는 욕구

////
주변 친구들.
그들과 원활한 일체감을 유지합니다.
그러기 위해서는 그들과 소통하는 것이 중요합니다.
그러기 위해서는 친구들과 소통해야 합니다.

그렇게 하려고 노력하세요.

-11
＝＝＝＝
정리하고 정리하려는 욕구

////
내 주변 친구들.
그들은 좋은 친구입니다.
그들은 친절한 영혼입니다.
그들을 하나로 모으십시오.
그들을 조직하십시오.
그들에게 더 많은 힘을 주십시오.
그들을 욕망하라.

L. 욕망의 억제.
////
초월

L1. 욕망, 욕망 억제
나 자신과 타인.
욕망과 욕망에 갇혀 있습니다.
존재의 상태.
그것에 대해 불편함을 느낍니다.
더 좋게 만들려고 노력합니다.
그것을 개선하려고합니다.

욕망, 욕망의 표현.
그것을 억누르려고 노력함.

-1
＝＝＝＝
피상적인 수선

////
마음속으로 욕심을 부리다.
다음과 같이 보이게 하려면.
당신은 탐욕스럽지 않습니다.
그렇게 행동하는 것.
그렇게 하려고 시도하는 것.

-2
＝＝＝＝
진정한 반성과 억제.

////
나는 욕심을 부려야 한다.
반성하기 위해.
탐욕의 노출.
가능한 한 억제하는 것.
그렇게 하려고 노력합니다.

L2. 욕망, 욕망의 초월.
욕망.
욕망.
그 안에 갇혀 있는 상태.
그것으로부터 탈출.
그것으로부터 자유로워지는 것.
그렇게 하려고 노력하는 것.

욕망.
욕망
우리 안에 숨어있는 상태.
그것을 극복하십시오.
그것을 초월하십시오.
그렇게 하려고 노력합니다.

-1
＝＝＝＝
신성한 존재에 대한 갈망. 연습.

////
욕망.
욕망.
그것을 초월하고 극복하기 위해.
그것을 깨달은 존재.
신성한 존재, 선한 존재.
신이나 부처와 같은 존재.
그들을 열망하는 것.
그렇게 되려고 노력하는 것.

이를 위해 다양한 수행을 하는 것.
성자가 되는 것.
그들을 갈망하는 것.

L3. 자기중심적 욕망의 실현. 그것에서 벗어나는 것.
한 사람만의 욕망.
그것의 실현.
다른 사람들에 의한 끊임없는 추구.
그것에 대한 불편 함.
그것을 다음과 같이 느끼는 것
그는 자신만을 생각합니다.
그는 자기 중심적입니다.

그는 자기 중심적입니다.
지금은 그것을 억제합니다.
다른 사람들에게 긍정적입니다.
그것을하고 있습니다.
그것을 바람직하게 만듭니다.
그것을 열망합니다.
그것을하기 위해.
그것을 하려고 노력하는 것.

-1
＝＝＝＝
유용하고 기여하고 싶은 갈망

////
내 욕망.
자기 중심적으로 해야 할 일은 그것뿐입니다.
그것을 부정하는 것.
나 이외의 다른 사람.
그 욕망.
깨달아라.
그것으로 향하는 것.
그렇게 하려고 노력합니다.

////
Others.
모든 사람.
사회.

그들을 위해 자신을 유용하게 만드는 것.
열망하는 것.
당신은 그것을해야합니다.
하려고 노력하는 것.

////
다른 사람에게 봉사하기.
그렇게 하려면.
다음과 같이 생각해보세요.
그것은 나에게 바람직하다.

////
주변 환경.
그 사회와 조직.
그들이 잘 일하게 만드는 것.
그것에 기여할 수 있습니다.
열망하는 것.
그것을 하기 위해.
그것을 갈망하는 것.

(2008년 9월 - 2018년 5월에 작성됨)

추가 콘텐츠; 2022년 9월 첫 발행. 생물학적 신경계. 신경 회로, 설계 및 구현. 액체와 기체. 남성과 여성의 성 차이. 신경 회로에서의 구현에 대한 그들의 필요성.

식물의 심리학과 사회학.
식물은 심리를 가지고 있습니다. 식물은 사회적 상호 작용에 참여합니다.
식물의 행동은 평균적인 동물의 행동보다 훨씬 더 긴 시간 동안 지속됩니다. 식물은 평균적인 동물에게 고정되어 있는 것처럼 보입니다.
하지만.
분석의 관점을 더 긴 시간으로 바꾸면.
식물은 일반적인 동물과 마찬가지로 사회적으로 행동하고 상호 작용합니다.
예시.
식물은 빛, 물, 장애물 등에 천천히 반응하며 몸을 구부리는 등의 행동을 합니다.
식물은 수분과 종자 형성을 통해 천천히 유전적 자손을 생산합니다.
식물은 가지와 잎을 자라게 하여 광합성에 적합한 서식지를 놓고 서로 경쟁합니다. 이것은 자원을 차지하기 위한 식물 간의 경쟁입니다.

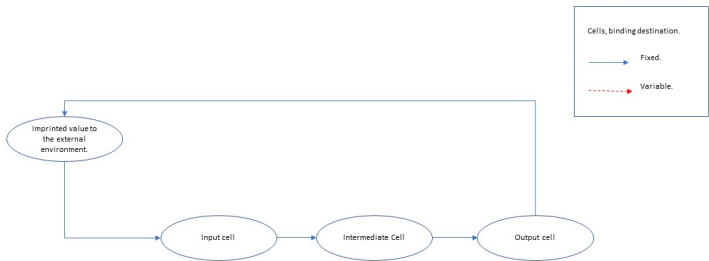
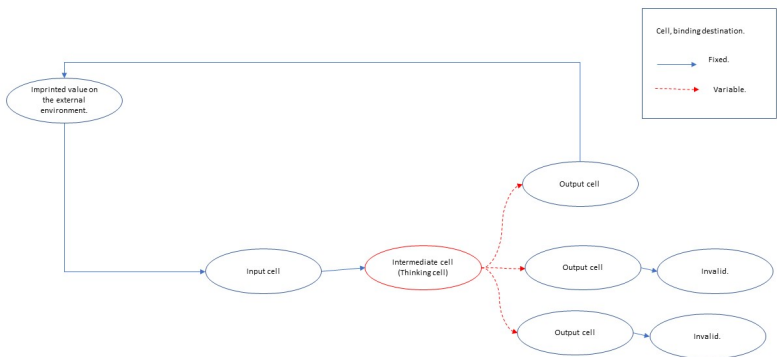
식물은 일반적으로 동물과 마찬가지로 이동성 생명체와 정착성 생명체로 분류할 수 있습니다.
식물은 이동성 생명체입니다.
예시. 뿌리가 없는 식물. 녹색 딱정벌레. 조류. 떠다니는 식물.
예시. 수술.
일반적으로 동물의 정자 또는 수컷에 해당합니다.

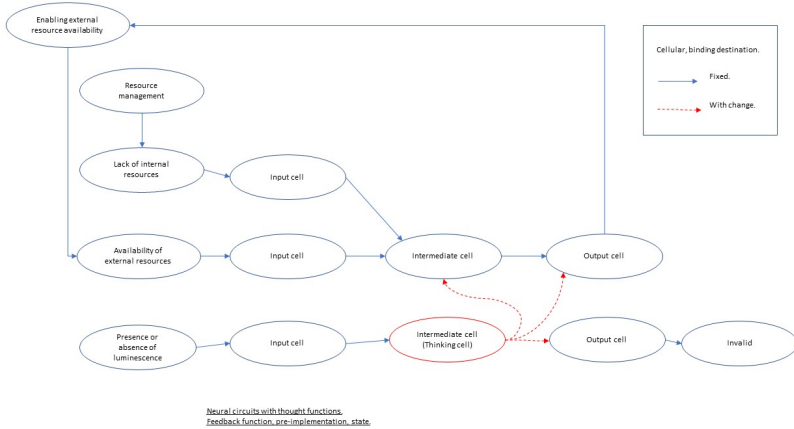
앉아있는 식물.
예. 뿌리가 있는 식물. 식물과 나무.
예. 암술.
일반적으로 동물의 난자 또는 암컷에 해당합니다.

일반적으로 동물에 대한 식물의 행동을 분석하는 방법.
분석 대상에 해당하는 식물을 장시간 동영상으로 촬영합니다.
촬영한 영상을 빨리 감기 및 빨리 되돌리기.
식물 행동의 장시간 촬영을 극복하기 위해.

식물의 신경계. 식물의 뉴런. 식물의 신경전달물질. 성장 호르몬과의 관계.
이러한 문제에 대한 새로운 이해의 필요성.

신경 회로도 그리기의 필요성.

나는 전에 신경망을 그려 본 적이 없습니다.
새로 그린 회로도를 기반으로 프로그램을 만들어 신경 프로그램의 동작을 더 쉽게 따라갈 수 있도록하겠습니다.

The simplest neural circuit with fixed cellular connections. Source code. Part 1.

Neural circuit with the simplest function of thought. Source code. Part 2.

Neural circuits with thought functions.
Feedback function, pre-implementation, state.

모든 뉴런의 행동은 단순하고 복잡하지 않고 어리석어야합니다.
그들은 많은 수로 함께 모여야합니다. 그들의 행동은 많이 축적됩니다.
그래서 신경계의 행동은 그 집합체로서 매우 영리합니다.
예시. 인간의 뇌.

자원.
그들의 존재. 그들의 보유.
그 안에 있는 적절한 범위.
--
상한선이 있다면 그 상한선. 그 상한선. 생명체의 내부 통제의 필요성.
상한선이 없는 경우. 생명체가 특별히 할 필요가 없는 상태.
--
하한이 있는 경우. 그 하한. 생명체에는 내부 통제가 있어야 합니다.
하한이 없는 경우. 생명체는 특별히 아무것도 할 필요가 없다.
--
상한선 위반. 그것의 발생. 그것에 대한 경고의 출력. 중간 셀에 대한 출력.

하한선 위반. 그 발생. 이에 대한 경고의 출력입니다. 중간 셀에 대한 출력.
그러한 경고 및 경보. 다음과 같이 구성됩니다. 고통.
--

--
내부 환경으로의 출력. 내부 환경에 대한 물리적 각인으로 구성됩니다. 내부 환경에서의 기억 유지.
외부 환경으로의 출력. 외부 환경에 대한 물리적 각인으로 구성됩니다. 외부 환경에서의 메모리 유지.
--
물리적 각인. 외부 환경뿐만 아니라 내부 환경에도 만들어져야 합니다.

입력 값.
--
입력 셀의 입력 값입니다.
중간 셀의 입력 값. -- 중간 셀의 입력 값.
--

입력 값(있는 경우).
--
값 자체. 값의 가능한 범위입니다. 값의 상한을 초과했습니다. 값의 하한을 초과했습니다. 해당 항목의 존재 여부.
값의 적절한 범위입니다. 값의 상한을 돌파했습니다. 값의 하한을 위반했습니다. 그 존재 또는 부재.
값이 증가하는 경우. 증가 속도. 증가의 가속도. 각 값의 상한. 그 존재 여부.
값이 감소하는 경우. 감소 속도입니다. 감소의 가속도입니다. 각 값의 상한입니다. 해당 값의 존재 여부.
--

입력 값이 있으면 입력 값입니다.
--
입력 중단에 대한 알람.
이전 출력의 무효에 대한 알람.
--

생존 가능성의 품질 또는 수량. 획득한 자원의 질과 양. 증가 또는 감

소에 대한 평가.
적절한 가치에 대한 평가.
누가 어떻게 가치를 결정할까요?
프로세스. 메커니즘. 이러한 결정의 필요성.

적절한 가치.
생명체와 생명체 자체의 존재를 가능하게 하는 조건입니다.
그것은 미리 결정되어야합니다.
무작위적인 유전적 값을 기반으로 합니다.
학습에 의해 어느 정도 가변적입니다.
초기 값과 조정된 값을 모두 가지고 있습니다.

외부 환경과 내부 환경 모두에 대해 존재합니다.

주 루트 회로.
입력 셀. --> 중간 셀 1과 그 피드백. --중간 셀 2와 그 피드백. --> 출력 셀.

지원 경로의 회로.
피드백 셀 그룹. 그들의 구성에 대한 설명.

--

내부 및 외부 환경의 자원의 질과 양, 그리고 이러한 환경으로부터의 입력의 존재. 이것이 그들을 발사하게 할 것입니다. 브레이크와 제동이 필요합니다.
내부 또는 외부 환경의 자원의 질과 양이 증가합니다. 이러한 환경으로부터의 입력이 있습니다. 이것이 점화를 촉발합니다. 가속 또는 촉진이 필요합니다.

--

내부 또는 외부 환경으로부터의 출력.
내부 또는 외부 환경으로부터 신경계로 들어오는 입력.

--

증가된 자원으로부터 신경계로 출력. 촉진 유형의 중간 세포에 대한 연결. 주 루트에 대한 연결.
자원을 감소시켜 신경계로 출력합니다. 억제 유형의 중간 세포에 연결합니다. 주 경로에 연결합니다.
이렇게하면 자원을 늘릴 필요가 있습니다.

--

양의 상관관계가 있어야 합니다. 긍정적 인 동질성입니다.

--

자원이 감소하면 반드시 입력이 있어야 합니다.
자원의 감소로 이어지는 입력 셀의 발사를 억제할 필요가 있습니다.

입력 셀과 중간 셀. 각 셀에 대한 입력의 발생을 모니터링합니다.
입력의 발생과 자원의 증감 사이의 상관관계를 계산합니다.
또는 리소스의 현저한 증가 또는 감소의 발생을 감지합니다. 해당 시점에 입력의 유무를 감지합니다.

리소스 증가의 원인이 되는 입력 셀의 입력을 늘릴 필요가 있는 경우.
증가를 가져오는 외부 리소스에 대한 출력 셀의 동작을 증가시켜야 할 필요성.

리소스가 크게 증가하는 시점에 입력이 존재합니다. 입력 자체. 해당 입력을 가져오는 출력. 이를 촉진하기 위해.
자원이 현저히 감소할 때 입력이 있을 때 이를 촉진합니다. 입력 자체. 그 입력을 가져 오는 출력. 그것들의 억제.

입력의 발생. 입력의 값. 예를 들어, 생존 가능성을 가져오는 자원의 증가 또는 감소와 상관관계가 있는 경우.
--
양의 상관관계를 유지하는 경우. 이러한 입력은 촉진합니다.
음의 상관관계를 유지하는 경우. 이러한 입력을 억제합니다.
상관관계가 없는 경우. 아무것도 하지 않습니다.
--
이러한 결정을 내리기 전에 상관 계수 계산을 요구합니다.

리소스의 실시간 증가 또는 감소를 결정합니다. 입력 생성 모니터링. 중간 셀에 알리기 위해.

리소스의 실시간 증가/감소를 스토리지에 기록하기 위해.
입력을 받는 중간 셀의 실시간 임시 입력 보기 및 읽기.

각 셀에는 자체 회로와 라인이 있습니다.
중간 셀에서 세포 활동에 에너지를 공급하는 데 사용되는 것과 동일한 회로를 사용합니다.
리소스 증가 또는 감소에 대한 알림을 중간 셀에 일정 간격으로 자동으로 보냅니다.
이것은 가장 간단하고 쉬운 메커니즘입니다.

과도한 입력 값.
입력 값이 충분하지 않습니다.
적절한 입력 값 범위.
이를 판단하는 회로를 아는 것으로 충분합니다.
이러한 판단 기준의 초기 값.
미리 결정되어야합니다.
그것은 생명체의 물리적 및 화학적 특성에 따라 다릅니다.

자원의 추가 획득. 외부 또는 내부 환경에서 얻습니다.
자원의 추가 저장 및 축적. 외부 또는 내부 환경에서의 저장 또는 축적.
그들의 실현 가능성.
자원 획득의 충분성과 충분성을 보장합니다.
자원의 저장 및 축적의 충분성 및 충분성 보장.

참조 예시.
배터리의 저장 관리.
에어컨의 에어컨 관리.
냉장고의 온도 제어.

스위치의 켜기/끄기 제어.
비례 제어. 모터 속도 상승 및 하강 제어.
PID 제어.

작동 특성. 과도 상태에서의 특성.
정지 상태의 특성. 정상 상태 특성.

바람직한 제어
오버슈팅이 없습니다.
헌팅이 없습니다.
오프셋이 없습니다.
빠른 반응.
안정성.

위의 온도는 다음 값으로 대체해야 합니다.
자원의 가용성 정도를 측정한 값입니다.

리소스의 저장, 축적 또는 보유 정도에 대한 측정값입니다.

측정된 값의 판독값입니다.
속도. 가속도. 주파수. 플러스와 마이너스. 판독값.

값의 적절한 범위. 사전 설정 및 사전 결정.
값이 너무 큰 경우. 값의 억제. 빼기. 나누기.
값이 너무 작은 경우. 값 승격. 더하기. 축적.
억제 또는 촉진. 학습, 가소성 및 창의성.

시간당 이전 값과 다음 값의 차이입니다. 계산하기. 신경 회로에서 그들을 실현하기 위해.
다음과 같은 내용입니다.
속도 계산의 회로.

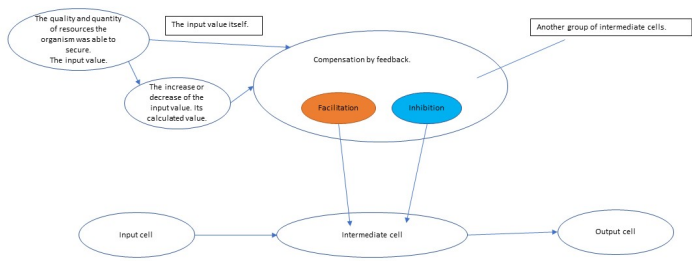
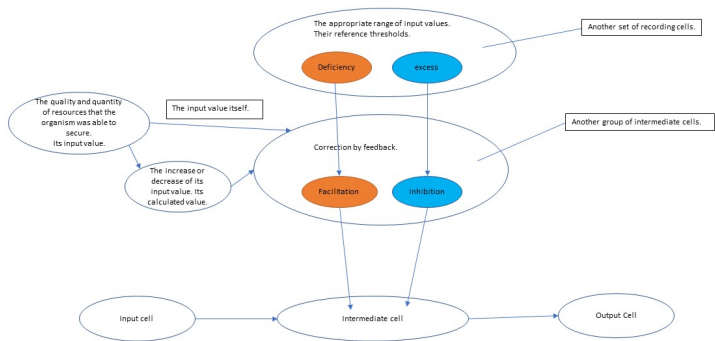
시간당 이전 속도 값과 다음 속도 값의 차이입니다. 이를 계산합니다.
그것을 신경 회로에서 실현하는 것입니다.
다음과 같은 내용입니다.
가속도 계산의 회로.

이 경우.
값을 저장할 필요가 있습니다.
값의 전이를 저장할 필요가 있습니다. 시계열 전이. 공간 전환.
생물학적 신경 회로에서 그들의 실현의 필요성.

참조 예제.
반도체에서 메모리 실현.

각인 모델. 내부 각인. 내부에서 읽기. 특정 셀에 메모리 기능 할당. 특정 세포 간 접합부에 메모리 기능 할당. 그러한 모델.
근육 모델. 훈련 모델. 세포 자체를 발사하도록 훈련시키는 능력. 사용함에 따라 값이 증가합니다. 사용하지 않으면 값이 감소합니다.
루프 모델. 점화 상태의 반복은 일정 기간 동안 지속됩니다.
증착 모델. 메모리가 점차적으로 내부에 축적됩니다.

기억의 유형.
기존 심리학의 발견.
회상할 수 있는 내용. 선언적 기억. 의미 론적 기억. 에피소드 기억

그 내용은 기억할 수 없습니다. 절차적 기억.

The feedback function in the biological nervous system. The basic mechanism.
The initial settings.

Feedback function in the biological nervous system. The basic mechanism.
The case of considering the proper range of input values.

신경 회로에서 조건부 분기의 실현.
만약. 엘스이프. Else.

값의 합이 특정 값보다 작을 경우. 발화 없음. 0 값. 값이 반전되거나 반전된 경우, 1 값.
값의 합이 특정 값 이상인 경우. 발동. 1 값. 값의 반전 또는 반전인 경우 0 값입니다.
임계값. 적절한 범위의 값입니다.
값을 초과하면 발동합니다.
값에 미달할 때 발동하는 값입니다. 다음과 같이 구현하면 훨씬 쉽게 달성할 수 있습니다. 값이 값에 미치지 못하면 실행되지 않아야 합니다. 반전된 값을 찾습니다.

또는 환경 내 다양한 화학 물질의 양 변화를 읽기 위해.
양이 증가하면 발화합니다. 여러 개의 셀을 사용하는 회로 프로세스를 통해 이 기능을 구현합니다.
양이 감소하면 발화합니다. 다중 셀 회로 공정을 통해 이 기능을 구현합니다.

양의 변화 정도를 감지합니다.
변화 정도에 대한 임계값입니다. 값을 미리 설정합니다.
변화가 없는 경우. 변화의 정도가 작은 경우. 점화 없음. 0 값.
변화가 있을 때. 변화의 정도가 큰 경우. 점화. 1 값.

정상 상태 센서.
증가/감소 변화를 위한 센서. 센서 증가. 센서 감소. 임계값 돌파 센서. 임계값의 상단 가장자리, 돌파. 임계값 하단 위반. 발동 임계값의 차이를 활용합니다.
신경계 말단뿐만 아니라 중앙 영역에도 센서와 입력 세포가 존재합니다. 또는 중간 세포에 의해 그 기능을 실현합니다. 그 내용은 다음과 같습니다. 센서로서의 중간 세포.
이러한 센서가 없으면 환경 조건을 측정하기위한 다양한 계산이 불가능합니다.

입력 자극에 대한 양에 따른 반응. 신경전달물질의 양에 따른 반응.
--
센서의 발화 반응. 상단을 돌파했을 때. 큰 값에서. 작은 값. 하단을 돌파했을 때.
--
큰 값에 대한 센서. 상단 돌파 센서. 점화. 비점화. 비점화. 비점화.
중간 값용 센서. 정상 상태용 센서. 점화. 점화. 비점화. 비점화.
작은 값용 센서. 하단 돌파용 센서. 점화. 점화. 점화. 비점화.
--

왼쪽으로 이동하면 자극제의 양이 증가합니다. 오른쪽으로 이동하면 자극제의 양이 감소합니다.

이 세 가지 유형의 센서를 준비해야 합니다. 이를 통해 다음 내용을 상호 구별할 수 있어야 합니다.
증가 또는 감소.
상단과 하단의 돌파.
정상 상태.

이전에 발화하던 세포가 새로 발화를 중단합니다. 그 감지. 감소 감지.
이전에 발사되지 않았던 셀이 다시 발사됩니다. 증가 감지. 증가 감지.

중간 세포에 대한 기존 지식.
중간 세포. 전 세포에서 가속 발사가 없을 때 발사가 일어나지 않습니다.
중간 셀이 감소 센서로 작동하는 것은 불가능합니다.
이에 대한 대책.
입력 자극 값이 증가하면 이전 억제 셀이 발화해야 합니다. 결과. 사후 억제 세포가 발화하지 않습니다.
입력 자극 값이 감소하면 이전 억제 세포가 발화하지 않습니다. 결과. 후부 세포가 발화합니다.
이 경우.
결국. 입력 자극 값이 감소하는 타이밍에 대한 감지가 별도로 필요합니다. 이대로는 잘 작동하지 않습니다.

중간 세포에서.
프리셀의 발사는 일정 시간 이상 발생하지 않아야 합니다. 그 감지 작업. 그 작동은 원칙적으로 불가능합니다.
중간 셀 작동. 이벤트 기반이어야 합니다.
중간 셀의 동작.
이벤트가 발생하지 않으면 작동하지 않습니다.
전방 셀의 발사가 발생하지 않으면 아무것도 작동하지 않습니다.
또한 다음과 같은 내용에 대해서는 어떠한 감지 동작도 수행하지 않아야 합니다. 입력 값의 감소. 입력값이 0으로 감소해야 합니다.
다음의 내용은 기능상 실현할 수 없습니다. 입력 값의 감소. 입력값이 0이 됩니다. 자발적인 감지.

전체 신경계가 이벤트 중심 방식으로 작동해야 합니다.

전체 신경계. 용량으로 인해 다음을 실현할 수 없습니다. 입력 값의 감소. 입력 값이 0으로 감소합니다. 자발적인 감지.
신체의 내부 환경. 신체 외부의 외부 환경. 이러한 환경으로부터의 입력 자극. 그러한 자극의 값이 0 일 때. 신경계가 작동하지 않아야합니다.

가치의 감소. 감소의 절대값.
0의 값. 가치의 침묵. 발생에 대한 경보 발생.
신경계 외부에서 자극이나 신호로 생성되지 않는 한.
신경계가 그대로 작동하지 않습니다.

외부 또는 내부 환경으로부터 신경계로 전달되는 값의 출력.
값 자체의 증가에 대한 알람입니다.
값 증가의 절대값에 대한 알람입니다.
값 자체의 감소에 대한 알람입니다.
값 증가의 절대값에 대한 알람입니다.
값의 제로화. 값의 침묵. 값에 대한 알람.
값의 정상 상태. 값의 불변성. 그들에 대한 알람.
이러한 외부 알람은 신경계 행동의 발생에 필수적입니다.

신경계에서 값의 부정적 특성에 대한 인식.
예시. 인간의 경우.
-60.
마이너스 기호는 감소의 경보입니다.
감소의 절대값으로 60.
그 결과로 음수 값의 인식.

신경계에서 값의 0 특성을 인식합니다.
예시. 인간의 경우.
한자. 무(無).
0에 대한 경보로서 "아무것도 없음"을 나타내는 문자 기호.
결과적으로 0 값 인식.

보급품 감소.
보급품의 손실.
보급품의 감지.
예시.
물체로서의 과일.
물체로서의 돌.

다음과 같은 내용입니다.
수의 감소.
숫자의 손실.
그들의 탐지.

신경계. 뉴런.
그들은 다음과 같이 작동해야합니다.
덧셈 값이 특정 임계 값을 초과하면. 발사. 활동하기 위해. 그런 시스템이 되라.
다음과 같이 구성되어야 합니다.
가치 감소 감지. 빼기. 원칙적으로 불가능합니다.
다음과 같은 기능만 수행할 수 있어야 합니다.
가치 감소 시 작업 중지.

이전 상태의 이전 메모리 활용. 기능의 구현.
이를 달성하려면 다음이 필요합니다.
신경계의 기억 메커니즘. 그 내용에 대한 지식.

신경계의 기억.
--
기록 셀에 중간 셀에 의한 쓰기 또는 각인.
중간 세포에 의한 기록 세포에서 읽기.
--

이 경우.
사전에 다음이 있어야 합니다.
다음 기능을 수행하는 살아있는 셀
컴퓨터의 하드 디스크 자기 표면처럼 작동합니다.
물리적 저장 매체 역할을 합니다.
다음과 같이 부를 수 있습니다.
기록 셀.
이를 실현하는 방법에는 두 가지가 있습니다.
(1)
일종의 뉴런입니다.
(2)
내부 환경의 일부입니다. 그것은 신경계에서 분리되어 있습니다.

정보, 기억 및 보존.
그들의 실현에서 정보의 물리적 기록은 필수 불가결합니다.

이를 달성하는 방법에는 두 가지가 있습니다.
(1)
특정 개별 기록 셀이 존재합니다.
(2)
특정 개별 기록 셀이 없습니다.
정보 기록은 다음과 같은 방법으로 개별적으로 실현됩니다.
--
신경 회로의 모양과 토폴로지.
세포 간의 연결. 그들의 존재 또는 부재. 두께. 내용물에 의한 정보 내용의 표현.
다음과 같은 내용입니다.
정보 기록의 네트워킹.
어떤 형태의 네트워크가 어떤 정보 내용을 표현하는가?
이에 대한 고려가 새롭게 필요합니다.
--

참고.
면역학에서는 이미 기억 세포라는 개념이 사용되고 있습니다.

신경계에서 값의 증가 또는 감소를 감지합니다. 사실.

다음 알람은 외부 센터의 신경계로 출력됩니다.
값 부족에 대한 알람.
초과 값에 대한 알람.

자원 제어 인프라와 신경계 사이의 인터페이스.
예시.
시상하부.
--
생물의 영양 및 에너지 함량.
부족에 대한 경보. 배고픔 센터.
과잉에 대한 경보. 포만 중추.
--

생명체의 물.
물 부족에 대한 경보. 가뭄 중추.
과잉에 대한 경보. 물이 가득 찬 센터.
--
위의 내용은 다음에 대한 내 추론의 정확성을 확인합니다.
신경계 작동에 긍정적이든 부정적이든 별도의 외부 입력이 필요합니다.

위의 것 외에도 존재할 것으로 추정되는 다른 외부 센터의 존재.
--
열.
그들의 부족에 대한 경보. 차가운 센터.
과잉에 대한 경보. 열 및 열 센터.
--
젖은.
결핍에 대한 경보. 건조한 센터.
알람, 그들의 초과에 대해. 젖은 센터.
--
밝기.
그들의 부족에 대한 알람. 어둠 센터.
그들의 초과에 대한 경보. 너무 밝은 중심.
--

위의 내용을 요약했습니다.
자원 제어의 기초.
가정된 존재의 중심.

--
입력 중심.
입력 중단 중심. 입력 중단 센터.

출력 중심.
출력 중단의 중심입니다. 출력 중단의 중심입니다.

--
유입 중심.
유입 중단의 중심입니다. 유입 중단 중심.

방전 중심.
배출 종료의 중심입니다. 배출 중단 센터.

--
증분 중심.
증가의 중심입니다. 증가의 중심.

감소의 중심.
감소를 멈추는 중심. 감소하는 중심.

--
생산 중심.
생산 중단의 중심입니다. 생산 중단 센터.

소비 센터.
소비 중단의 중심. 소비 중단의 중심지.

--
획득 센터.
획득 중단의 중심. 이득 중단의 중심.

손실 센터.
손실 중단의 중심. 손실 중단의 중심.

--
수용 센터.
수용 중단의 중심. 접수 센터.

배달의 중심.
배달 중단의 중심. 배달 중단의 중심.

접수 센터.
수신 중단의 중심. 수신 중단의 중심.

전송의 중심.
전송 중단의 중심. 전송 중단 중심.

--

수입의 중심.
수입 중단의 중심. 수입 중단 센터.

수출 센터.
수출 중단의 중심. 수출 중단의 중심지.

--
잉여의 중심.
잉여 중단의 중심. 흑자 중단의 중심.

적자 중심.
적자 정지의 중심. 적자 불연속의 중심.

신경계에는 무엇이 어떻게 기록됩니까?

뉴런에 의한 출력.
발화하거나 발화하지 않을 수 있습니다.
1 또는 0만 가능합니다.
디지털입니다.

신경 회로에서 네트워크의 모양입니다.
--
전선의 유무.
전선이 연결된 셀입니다.
두께 측면에서 와이어의 크기입니다.
와이어의 토폴로지.
--

레코드 유형.
--
휘발성 레코드. 점화 루프. 그것의, 일시적인 지속성과 소멸.
비휘발성 기록. 정보 콘텐츠의 물리적 각인.
--

생물의 정보 망각.

생물학적 신경계는 다음 정보를 잊어 버립니다.

자신의 삶을 개선하는 데 유용하지 않은 정보.
자신의 웰빙에 유용한 정보. 시간당 너무 많은 양의 유입. 정보의 품질과 양이 메모리 용량을 초과합니다.
자신의 웰빙을위한 정보의 유용성에 대한 피드백. 그들이 얻지 못한 정보.
--

생물학적 신경계의 피드백.
--
자원의 획득 또는 유입에 기여하지 않는 출력을 차단합니다.
자원의 손실 또는 유출에 기여하는 출력을 차단합니다.
출력 셀의 프리셀 발사를 억제합니다.
이 억제는 자원 제어 인프라와 직접적으로 관련된 다음의 존재에 의해 얻어집니다.
억제 유형의 뉴런. 억제 물질.

자원 유입 중단 감지.
자원 유출의 발생 및 지속 감지.
이를 유발하는 신경계의 출력 분석 및 식별.
시행착오.
기존의 개별 출력을 임의의 순서로 하나씩 중지합니다.
새로운 출력을 무작위 순서로 하나씩 생성합니다.
이러한 무작위 제어의 주체가 되는 세포.
이러한 셀의 존재는 별도로 필요합니다.
무작위 연결을 수행하는 중간 셀입니다.

--
자원의 획득 또는 유입에 유용한 출력에 전원을 공급합니다.
자원의 손실 또는 유출을 막는 데 도움이 되는 출력에 전원을 공급합니다.
출력 셀의 프리셀 발사를 촉진하기 위해.
이러한 촉진은 자원 제어 인프라와 직접적으로 관련된 다음의 존재를 통해 얻을 수 있습니다.
촉진 유형의 뉴런. 촉진 물질.

자원 유입의 발생을 감지합니다.

자원 유출의 중단을 감지합니다.
그들을 일으키는 신경계의 출력의 분석 및 식별.
시행착오.
기존의 개별 출력을 무작위 순서로 하나씩 재생성합니다.
이러한 무작위 제어의 대상이되는 세포.
이러한 세포의 존재는 별도로 필요합니다.
무작위 연결을 수행하는 중간 셀입니다.

--

피드백에 의한 수정.
변경된 부분에만 적용해야합니다.
고정된 부분에 매달리지 않습니다.

신경 회로에서 변경된 부분.
--
이전 셀이 다음 셀에 연결되는 새 셀을 생성한 후. -- 이전 셀에서 다음 셀로 연결되는 대상의 추가 변경 후.
이전 셀에서 다음 셀로 연결되는 연결 대상이 추가로 변경된 후입니다.
세포 간 연결의 두께를 학습한 후.
셀 간 연결의 두께가 변경된 후입니다.
--

피드백에 의한 수정.
변경 또는 수정이 발생한 이전 셀과 다음 셀에만 적용됩니다.

가변 결합이 있는 중간 셀.
중간 셀에만 새로운 결합을 생성합니다.
출력 셀에는 새 본드를 생성하지 않습니다.

출력 셀의 사전 셀입니다.
고정 결합을 가진 유일한 중간 셀입니다.
이 중간 셀은 피드백 수정의 주요 대상입니다.

중간에 완전히 위치한 중간 셀입니다.
이 중간 셀도 피드백 수정의 대상이 됩니다.

새로운 결합 대상을 생성하는 중간 셀의 동작입니다.
새로운 바인딩 사이트 생성.
--
시행착오를 거칩니다.
무작위적입니다.
아메바나 슬라임 곰팡이처럼 행동합니다.
--
그런 중간 세포.
그것은 불릴 수 있습니다
생각하는 세포.
그 활동을 호출 할 수 있습니다
사고 활동.
이러한 사고 셀은 바인딩 사이트 선택 결과에 대한 피드백을받지 않아야합니다.
선택 대상의 중간 셀은 피드백을받습니다.
이러한 사고 셀은 사고 활동 자체의 촉진 또는 억제에 대한 피드백을 받습니다.

피드백 대상 선택.
그것은 시행 착오를 통해 사고 세포에 의해 수행됩니다.
피드백 대상 선택의 정확성. 사물 자체. 그것에 대한 더 높은 수준의 사고 세포의 피드백.

특정 피드백에 대한 피드백. 그것이 존재한다는 것.
그러한 상위 수준의 피드백을 제공하는 상위 수준의 사고 세포 그룹의 존재.
예시. 인간 대뇌의 전두엽에 있는 생각 세포의 중간 클러스터.

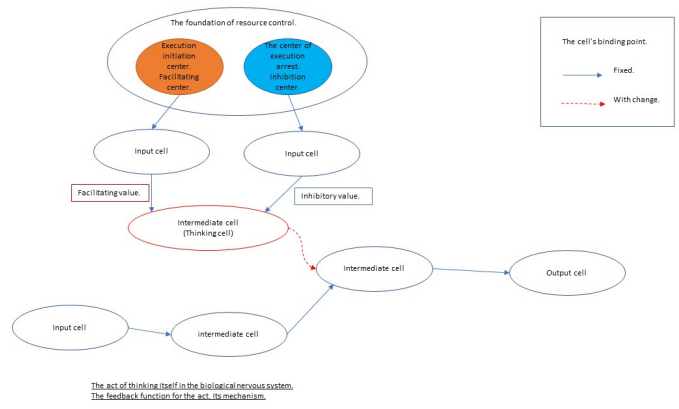
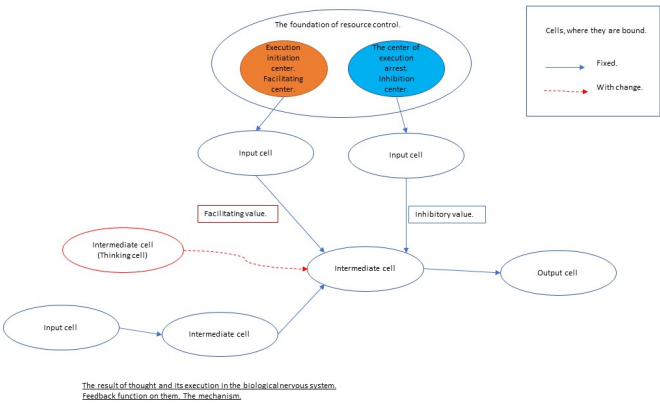
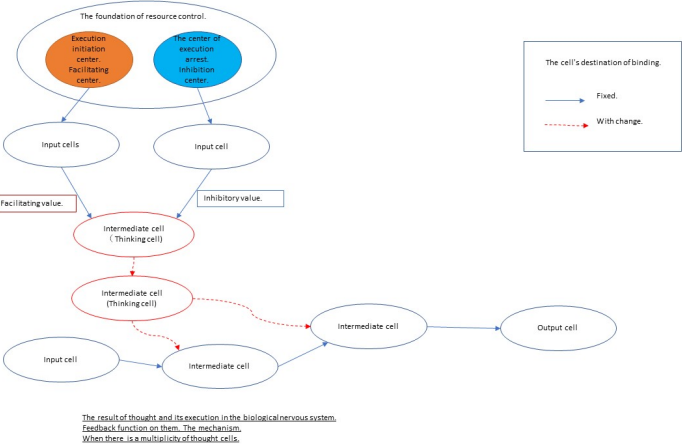
생각과 피드백의 다층 구조. 이러한 구조의 존재.
사고 세포 사이의 다중 연결. 그러한 연결의 존재.
여러 사고 세포의 구조. 그러한 구조의 존재.

예.
인간과 같은 고도로 지능적인 생명체의 사고.
다음과 같은 형태로 나타납니다.
매우 원시적인 생명체로서 아메바와 같은 수준의 능력을 가진 사고 세포.
이러한 사고 세포의 고도의 축적. 그 결과.

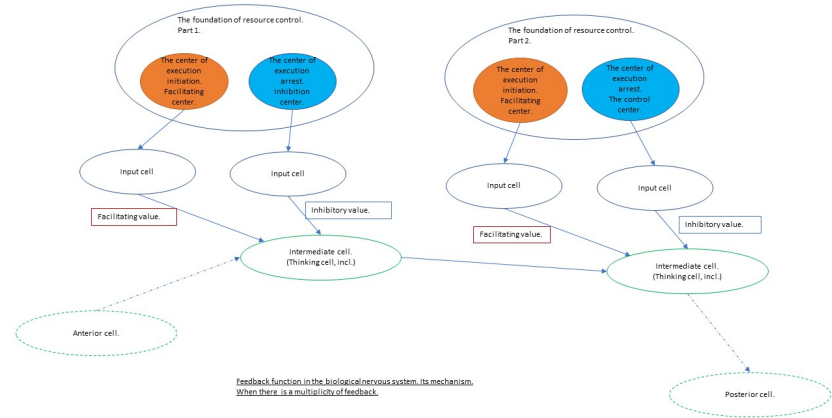
일반적으로 두 가지 유형의 사고 세포와 중간 세포가 있다는 것입니다.
--
촉진 유형.
억제 유형.
--
촉진형 사고 세포. 긍정적 사고 세포. 생명체에서 긍정적 사고의 원천임에 틀림없습니다.
억제적 사고 세포. 부정적인 생각 세포. 생명체에서 부정적인 사고의 원천입니다.
--

생각 세포.
신경계의 중간 세포에서 연결이 고정되지 않은 세포의 일종입니다.
비사고 세포.
신경계의 중간 세포에서 연결이 고정되어 있는 세포의 일종입니다.

생각과 신경 도식.

생각하는 행위 자체에 대한 피드백. 메커니즘.

결과 및 실행 결과에 대한 피드백. 메커니즘.

생각 세포의 멀티플렉싱. 메커니즘.

생각 세포 및 기타 중간 세포. 사고 센터. 지능 센터. 예. 예. 지능형 전략 계획.
사고 셀과 출력 셀. 모터 센터. 예시. 근육 세포의 제어.

근육 세포는 별개의 시스템으로, 별개의 센터에서 피드백을 받습니다.

다중 피드백. 메커니즘.

피드백의 유형.
--
단일 계층 피드백. 단일 피드백.
다층 피드백. 다계층 피드백.
--
생각하는 셀에 대한 피드백.
비사고 셀에 대한 피드백.
--

중간 셀의 존재가 피드백에 사용되는 경우.
생각하는 셀에서.
--
대상 셀. 표적 세포. 환경으로부터 직접 피드백을 제공하지 않는 중간 세포.
비표적 세포. 비표적 세포. 환경으로부터 직접 피드백을 받는 중간 세포입니다.
--
생각하는 세포는 새로운 표적 세포에만 결합해야 합니다.
생각하는 세포는 비표적 세포와 결합을 시도하지 않습니다.

--
생각하는 세포는 표적 세포만 봅니다.
생각하는 세포는 비표적 세포를 볼 수 없습니다.
--
표적 세포만 외부에 직접 노출됩니다.
비표적 세포는 내부에 숨겨져 있습니다.
--

중간 세포 집단의 캡슐화. 그대로 구현해야 합니다.
--
캡슐 외부에 노출된 중간 세포. 표적 세포여야 합니다.
중간 세포가 캡슐 내부에 숨겨져 있습니다. 비타겟 셀이어야 합니다.
--

이러한 구현의 필요성. 이를 사전에 방지해야 합니다.
이를 위해 다음과 같은 아이디어를 도입해야합니다.

세포의 발사를 촉진하고 억제하는 기능.
이러한 기능은 환경에서 입력 셀에 직접 할당되어야합니다.
이러한 환경은 다음 두 가지 유형으로 나눌 수 있습니다. 외부 환경. 내부 환경.
중간 셀이나 사고 셀은 이러한 입력 셀에 액세스 할 수 없습니다.

열린 셀. 외부로부터의 접근이 가능합니다. 프라이버시가 없습니다. 이러한 중간 셀.
비공개 셀. 외부 액세스가 불가능합니다. 프라이버시. 그런 중간 세포.

기억과 생각.
외부에서 읽고 액세스 할 수 있습니다.
허가 및 비허가.
이러한 구분의 필요성.

외부.
그것은의 내용입니다
다른 생각 세포. 다른 생물학적 신경계.

--

생물학적 신경계. 자신의 생활의 용이성을 확보 할 수있는 능력. 그것을 달성 할 수있는 능력. 그렇게 할 수있는 능력이있는 신경계.
비 생물학적 신경계. 자신의 삶의 용이성을 확보 할 수있는 능력. 그것을 목표로하는 능력. 그러한 능력이없는 신경계. 예. 예. 현대의 신경망 기반 인공 지능.
--

정보.
신경계의 입력 및 중간 세포. 이러한 세포를 발화시키는 트리거와 자극. 트리거와 자극 자체. 이러한 트리거와 자극을 유발하는 물질.

기록 세포.
일반적으로 정보를 기록하는 세포.
다음 두 곳에 존재합니다.
--
신경계 내부. 뉴런 자체.
신경계 외부. 신체 내부 환경. 신경 세포에 인접.
--

--
의미 정보. 생물이 계속 살아가는 데 유용한 정보. 예. 일회용이 아닌 임의의 숫자 또는 문자 문자열. 중요한 사람들의 전화번호. 다른 언어로 된 단어의 철자.
의미 없는 정보. 생명체의 지속적인 존재를 위해 생명체에 쓸모가 없는 정보. 예. 일회용, 임의의 숫자 또는 문자 시퀀스. 일회용 비밀번호.
--
의미. 생존을 유지하기 위해 생명체에 유용합니다.
말도 안 돼. 생명체가 존재를 유지하는 데 유용하지 않은 것입니다.
--

명명 세포. 기록 세포. 그 메커니즘.

--
기록 셀 쓰기. 기록 셀.

기록 셀 읽기. 리콜 셀.
기록의 새로운 생성 셀. 생각하는 세포.
--

기록. 이를 위해 필요한 기능.
--
초기화.
덮어쓰기.
새로운 추가.
업데이트.
--

신경계 내부의 비문 및 기록.
--
검색 불가능.
내용물의 삭제 또는 삭제가 불가능합니다.
--

그들의 대체 조치.
--
심리적 억압에 의한 회상 억제. 중간 세포의 억제 유형에 의한 새로운 결합의 생성.
망각. 정보에 대한 액세스 빈도의 감소. 정보 미사용. 정보의 학습 효과 감소로 이어집니다.
기억 장애. 신경계 자체의 파괴 또는 병변. 리콜 세포 자체의 파괴 또는 병변.
--

신경계에서 정보를 기록하고 유지하는 수단.

회로 토폴로지. 정보를 그 자체로 구축하는 행위.
--
사고하는 세포에 의한 새로운 세포 간 연결 생성.
사고하는 세포에 의한 새로운 네트워크 구성 생성.
--
회로의 새로운 구성에 의한 정보의 기록.
회로의 안정적 유지를 통한 정보 유지.
--

--

출력 루프 회로의 생성. 뉴런 집단에서 끝없는 발화 생성.

--
회로의 물리적 강화.
세포 자체의 발화 능력.
세포 간 연결의 강도.
이것들의 개선.

--
신경계와 인접한 신체의 내부 환경. 신경계의 외부 환경. 이러한 환경에 대한 정보의 물리적 각인.
0. 점화 없음.
1. 점화.
글쓰기의 대상이 되는 물질.
읽을 물질.
식별이 필요해야 합니다.

--

회로 구성 자체에 의한 신경계의 정보 표현.
--
유전 정보를 기반으로 한 고정 네트워크 생성.
사고 세포에 의한 새로운 가변 네트워크 생성.
--

참조 예제.
가전제품.
로직 네트워크 자체에 정보 내재, 유지, 표현을 실현.
풍부한 선례.

회로 구성 자체에 의한 신경계의 정보 표현.
--
셀이 발화하지 않는 0 값. 침묵. 침묵. 활동이 없음. 정보 부재.
셀, 발사. 1 값. 연설. 연설. 활동. 정보 보유.
--
세포의 발사, 승진. 회로, 활성화.
세포 발화 억제. 회로, 무효화.

--

생물학적 신경계에서.
침묵 자체에 의미가 있습니다.
침묵 자체는 일종의 정보입니다.
예시.
무관심. 무지. 이러한 태도의 외부 표현.

신경계 내부.
--
긍정적 발화. +1. 촉진 세포 발화. 입력 세포. 중간 세포.
부정적 발화. -1. 억제 세포의 발사. 입력 세포. 중간 세포.
--

신경계 외부로.
--
양의 출력. +1. 출력 세포의 발화. 해당 출력의 값은 양수입니다.
음의 출력. -1. 출력 셀의 점호. 출력 값이 음수입니다.
--

언어 번역.

공통 언어의 구성.
신경계 간의 통신.
신경계 간의 의사소통.
신경 회로의 표현과 실현.
예시.
에스페란토.

--
단순화된 사고. 하나의 사고 세포에 의한 원시적 사고. 예시. 아메바의 생각.
간단한 기록. 단일 기록 셀에 의한 원시적 기록. 예시. 슬라임 몰드 사이의 새로운 결합을 안정적으로 유지.

--
이러한 단순한 생각과 단순한 기록의 다중 축적.
단순한 생각이나 단순한 기록이 여러 번 축적되어 고도의 사고나 정보 내용을 표현하는 것. - 단순한 생각이나 단순한 기록이 여러 번 축적되어 고도의 사고나 정보 내용을 표현.
예시. 고도의 인류 문명.

생물의 의사소통.
다음 세 가지로 분류할 수 있습니다.
--
정상적인 통신. 입력에서 출력으로의 변환. 상호 전송 및 수신.
기체 통신. 자발적이고 자발적인 출력. 중얼거림. 전송 전용. 입력 없음.
액체 통신. 입력과 침묵의 삼킴. 수신만 가능. 출력 없음.
--

생물의 의사소통.
다음 세 가지 객체가 있습니다.
--
단일 뉴런.
부분적인 신경망.
전체 신경계.
--

신경망. 그 구성 요소.
다음으로 구성됩니다.

--
분기. 또는.
통합.
--
시작점. 시작 지점.
끝점. 터미널.

--
대체 선.
평행선.
--

참고용 예시.
철도 또는 버스, 노선도.

신경망. 정보 표현.
다음과 같은 내용입니다.

(1)
회로의 토폴로지.
참조 예제.
정보 기하학.

(2)
발사 체인.
참조 예제.
철도 및 버스의 운영 서비스.
특급 서비스.
첫 출발.
마지막 출발.

(3)
물리적 각인.
--
신경계 외부에서 각인 쓰기.
신경계 외부에서 읽기.
--

신경계 외부에서 읽기.
다음으로 구성됩니다.
--
생물체 내부의 내부 환경.

생물체 외부의 외부 환경.
--

참조 예제.
생물의 유전 정보. 유전 정보를 기반으로 신경계에 고정된 회로를 구성.

신경 회로에서 이전 값의 저장 및 재사용.
이를 실현하는 방법.
--
회로의 토폴로지.
루프 회로의 형성.
신경 회로 외부에 값 쓰기. 신경 회로 외부에서 값 읽기. 물리적 미디어 사용.
회로 증강.
--

참조 예제.
컴퓨터 프로그램에서 이전 값의 저장 또는 재사용.
--
알고리즘 자체의 논리에 의한 값의 실현.
알고리즘 자체의 루프에 의한 값의 실현.
--
파일 및 메모리에서 값을 읽고 쓰기.
--
알고리즘의 증강을 통한 값 실현.
--

신경계와 신경 회로에서 가치 개념의 실현.

가치.
--
0. 발화 없음.
1. 발사.
--
플러스. 가속도.

마이너스. 억제
--

각 셀에 대한 입력 값의 집계 및 누적.
각 셀에 대한 발동 임계값을 설정합니다.
입력 값의 합계가 임계값을 초과할 때 발동합니다. 발동합니다.
총 입력값이 임계값을 초과하지 않는 경우. 점화되지 않음.

옳고 그름의 표현이 가능해야 합니다.
--
True. 1.
거짓. 0.
--
True. 1.
False. -1.
--

신경 회로와 기존 컴퓨터 간의 호환성을 달성하기 위해.
이를 위해 신경 회로에서 구현해야 하는 기능.

알고리즘.
--
조건부 분기.
루프.
논리.
--

Value.
--
숫자. 0. 1. -1.
부울; 참. False.
문자열 값.
--
절대값.
양수 및 음수 부호.
--
합계. 더하기.
차이. 빼기.
곱하기. 합계.

백분율. 나누기.
--

수량.
--
충격.
크기.
크기.
간격.
거리.
--
Big. Small.
길다. 짧음
강하다. 약하다
--

품질. 가치.
--
높음. Low.
우월함. 열등감.
--

계열. 시간적 계열. 공간의 계열.
--
이전. Back.
Left. 오른쪽.
Up. 아래쪽.
동일. 동일 동일
--

신경 회로에서 연산 실현의 필요성.
더하기, 곱하기, 나누기 연산.

참조 예제.
인간의 산술 초등 교육을위한 교과서 및 참고서.

신경 회로에서 조건부 생성. 그것을 실현하는 방법.
트리거의 존재.
세포와 회로는 트리거의 존재를 전제로 구성됩니다.

트리거의 발생을 감지할 수 있는 뉴런의 존재.
--
입력 세포. 트리거는 환경으로부터의 입력 자극입니다.
중간 세포. 트리거는 프리셀의 발화이어야 합니다.
--

신경 회로의 조절.
--
셀에서 발화하기 위한 임계값입니다.
셀에서 출력되는 값의 절대값입니다.
셀에서 출력되는 값의 부호입니다. 양수. 마이너스. 촉진. 억제.
셀에서 출력되는 값의 너비입니다. 증폭. 감소.
--

신경 회로에 의해 논리 회로에 해당하는 회로를 구현하는 것입니다.
방법.
논리 회로와 같은 방식으로 진리 표와 전이 표를 만듭니다.

논리 회로에서.
간단한 기능을 구현하려면 복잡한 회로가 필요합니다.

신경 회로에서도 비슷한 문제가 존재할 것으로 예상됩니다.

생물의 통신.
다음 세 가지 범주로 분류할 수 있습니다.
--
정상적인 통신. 입력에서 출력으로의 변환. 상호 전송 및 수신.
기체 통신. 자발적이고 자발적인 출력. 중얼거림. 전송 전용. 입력 없음.
액체 통신. 입력과 침묵의 삼킴. 수신만 가능. 출력 없음.
--

거짓과 진실. 거짓과 옳음. 거짓과 정직.
의심과 신뢰 또는 믿음.
그들의 차별과 구별. 그들의 의도적 실행 메커니즘.
신경계에서 그들의 건물 내 및 구현.

거짓말 행동. 변장. 모방.
정직한 행동.
이 두 가지 모두 생명체에 보편적으로 존재합니다.
신경 회로에서 그들의 구현.

진정한 마음의 회로. 변장의 회로. 모방의 실현을위한 회로.

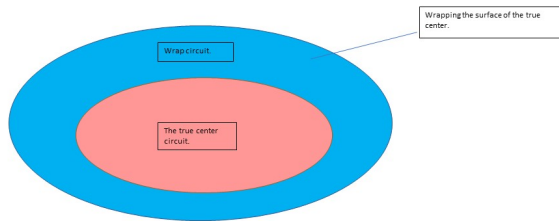
거짓 마음. 다른 사람을 속이기 위해. 스파이. 아첨하고 아첨하고 자신의 진정한 감정을 숨기는 것.
진실한 마음.

앞 마음.
무대 뒤의 마음.
동전의 양면.

마음의 이중 구조.
진정한 마음의 표면을 덮개로 감싸고 있습니다.
--
진정한 마음의 회로.
포장 회로.
--

예시.
승인 또는 허가 받기. 금지 또는 금지를 피하기.
그러한 행동을 위해 표면적으로는 자신의 진정한 의도에 반하는 행동을 취하는 것.

신경계에서 이러한 행동의 구현.

이러한 행동의 실현은 실제 생물학적 신경계를 구현하는 데 필수적입니다.

Dual structure of the mind in living things.
The dual structure of the neural circuit in the biological nervous system.

회피 불가능성. 회피의 불가능성.
선회 및 철수의 불가능.
그들의, 발생.
유일한 탈출구는 반격하는 것입니다.
우리가 막 다른 골목에 들어갔다는 사실.
생존을위한 총력전으로의 전환.

절망 모드. 절망의 모드. 절박한 자의 모드. 무적의 모드. 자살 공격 모드. 자폭 모드. 신체 타격 모드.

보유한 자원의 양이 일정 수준 이하로 떨어지면.
생물이 자신의 죽음을 준비 할 때.

소유 한 자원의 양이 특정 위험 영역을 초과 할 때.
소유 한 자원의 양이 치명적인 수준 또는 물을 초과 할 때.
생물의 새로운 행동 반전.

결단력.
궁지에 몰린 상태.

방어. 지고 있는 전투를 이기는 전투로 바꾸는 것.

내부 자원이 고갈되어 쇠퇴하고 있습니다.
외부 자원이 다른 사람에게 빼앗겨 감소하고 있습니다.
이 두 가지 자원이 모두 줄어들고 있는데도 이전처럼 계속 행동하는 것.
자살 행위입니다.
새로운 행동을 취해야 합니다. 이를 달성하기 위해서는 새로운 전략 계획이 필요합니다. 이러한 조치가 필요합니다.

생활 편의성의 즉각적인 감소를 피하기 위해.
죽음을 피하기 위해. 근본적인 인명 손실을 피하기 위해. 상황을 반전시키기 위해.
그들 사이에 상호 충돌이 존재합니다.

환경 조건은 더욱 악화될 것입니다.
자원은 점점 더 희소해질 것입니다.
생명체는 새로운 동면 모드로 들어갈 것입니다.
생명체는 새롭고 매우 깊은 수면에 들어갈 것입니다.
이를 코마 모드라고 부를 수 있습니다.
영구적 인 수면이나 죽음이 아닙니다.
그것은 다음과 같은 자원의 슈퍼 절약입니다.

이 경우
유리한 환경 조건. 이를 감지하는 센서가 작동합니다.
코마 상태에서 깨우는 트리거 또는 스위치 설정이 필요합니다.
예시.
환경이 적절한 온도로 따뜻해져 생물의 체온이 상승합니다.

위의 실현에서.
다음 정보가 도움이 될 것입니다.
PC와 스마트 폰의 수면 행동.

절망 모드.
--
성공 또는 실패에 대한 존중.

효율성 무시.
수익성을 무시합니다.
--
자원을 확보하기 위해.
자신의 모든 에너지를 무언가에 쏟아 붓는다.
자신의 모든 자원, 능력, 에너지를 한꺼번에, 한계까지 소진한다.
자신의 생명력을 한꺼번에 한계까지 소진하다.
--

생물학적 신경계에 기본 기능을 부여하여 높은 수준의 지능을 생성합니다.
그것은 자신의 자유 의지를 장착하는 것입니다. 그것은 삶에 대한 의지를 내면화하는 것입니다.
그것은 전능한 신과 같은 새로운 생물학적 신경계를 창조 할 수있게 하는 것입니다.
그것은 절대자의 신경계라고 부를 수 있는 것입니다. 신의 신경계.
각 개인의 생물학적 뇌 신경계의 부피의 한계를 초과 할 수 있습니다.
예. 인간 두뇌의 부피의 한계. 그 초월성.
절대자의 신경계. 신의 신경계. 그들의 실현.
다음과 같은 방법으로 자동으로 가능합니다.
현재 생물학적 신경계의 규모는 다음을 기반으로 거대한 규모로 증가해야합니다.

현재의 생물학적 신경계.
그것은 이미 생물학적으로 행동하고 있습니다.
그것은 이미 현재 창의적으로 기억하고 생각할 수 있습니다.
하나님과 절대자의 신경계의 초기 창조자가되는 것입니다.
그것이 제 인생의 주요 사명입니다.

인류는 생물학적 본성의 일부입니다.
이 아이디어를 매일 받아들이는 것. 그것이 삶의 필수적인 부분이 될 때.
모바일 라이프스타일을 가진 사람들을 정신적으로 도울 수 있는 방법.

현재 가축 도축에 대한 의존에서 벗어나기 위해.
그것을하는 방법.

육류 재배 및 소비의 실현.
이 경우 생물학적 신경계를 파괴하지 않고.

기체. 유동성. 가치, 반전 및 적응.

--
가치의 반전." 아니."

1을 -1로 변환. 플러스에서 마이너스로의 변환.
-1을 1로 변환. 마이너스를 플러스로 변환.
다음과 같은 내용입니다.
정방향과 역방향의 반전. 정방향에서 역방향으로의 전환. 정방향과 역방향의 나눗셈.

1을 0으로 변환하는 것. 예에서 아니오로 변환하는 것.
0에서 1로의 변환. 무에서 유로의 변환.
다음과 같은 내용입니다.
있음에서 없음의 반전. 앞과 뒤의 분열.

앞과 뒤의 관계를 끊고, 분리하고, 독립시키는 것입니다.
그런 성질. 다음과 같은 내용입니다.
기체.

--
가치의 적응.

하나를 하나로 변환. 플러스에서 플러스로의 변환.
-1을 -1로 변환. 마이너스를 마이너스로 변환.
다음과 같은 내용입니다.
적응. 앞과 뒤의 융합과 조화.

1이 1로 변하는 것. 없는 것이 있는 것으로 변하는 것. 있는 것이 없는 것으로 변하는 것.

0이 0으로 변하는 것. 무가 유로 변하는 것. 무가 유로 변하는 것.
그것은의 내용입니다
적응. 전방과 후방의 융합과 조화.

모두 앞과 뒤를 통합하고 융합하고 조화시킵니다.
그런 자연. 그들은 다음과 같습니다.
유동성.

기체. 유동성. 가치, 무관한 가치와 관련된 가치.

관련 정보. 링크. 유동적이어야 합니다.
관련 없는 정보. 임의의 숫자 또는 문자 문자열. 기체 상태여야 합니다.

기체 정보. 분리된. 불연속. 부조화. 이들을 하나로 모으는 정보.
액체 정보. 융합, 결합 또는 결합. 통일. 조화. 그들을 하나로 모으는 정보.

신경계에서 난수 생성 기능의 실현.
유전자의 돌연변이 기능의 실현.
다음과 같은 내용입니다.
기체 정보의 실현. 기체 행동 패턴의 실현.

신경계에서 새로운 연결과 연결을 생성하는 능력. 신경계에서 미리 생성 된 링크와 연결을 유지하는 기능. 그것들의 실현.
유전자의 자기 복제 및 자기 전파 기능의 실현.
다음과 같은 내용입니다.
액체 정보의 실현. 액체 행동의 실현.

사고 세포에서 새로운 연결과 링크의 생성에서.
다음 두 가지 유형의 존재

기체 유형.
다음과 같은 내용입니다.
반전 유형. 반란의 유형.
차이.
독창성과 창의성. 그러한 원칙에 따라 움직입니다.

유동성의 유형.
그것은 다음으로 구성됩니다.
적응성의 유형.
복사와 상동성에 중점을 둡니다.
맹목적인 역류에 의한 기존 콘텐츠의 암기. 선례에 따라. 그러한 원칙에 따라 움직입니다.

조건부 학습.
기체 가역성.
액체 적응성.
신경 회로에서의 구현.

뉴런.
촉진 및 억제 유형.
발사의 임계값 및 주파수.
세포 간 연결.

내장된 가스 엔진.
입력 자극의 값 반전. 그 값의 양과 음을 반전시킵니다. 값의 유무를 반전시키는 것. 결과를 출력합니다.
입력과 출력 간의 관계의 단절과 상호 독립성을 촉진합니다.
다음과 같습니다.
뉴런에 기체적 아이디어와 기체적 가치를 통합하고 반영합니다.

액체 엔진의 통합.
입력 자극의 전체 값을 취하여 입력 자극의 값을 그대로 학습합니다.
그 학습의 결과를 그대로 출력합니다.
입력과 출력 간의 관계의 융합, 통합 및 조화를 촉진합니다.
입력과 출력 간의 관계의 유지, 지속 및 강화를 촉진합니다.
다음 사항에 관한 것입니다.
뉴런에 유동적인 아이디어와 유동적인 가치를 통합하고 반영합니다.

사고 세포의 가역성. 이상적인 형태.
입력값 1에 대해 출력값 -1을 출력하는 것.
포스트셀을 촉진형 포스트셀에 연결해야 하는 상황. 연결할 사후 셀을 무작위로 선택합니다. 결과. 억제 유형의 포스트셀에 과감하게 연결합니다.

입력값 -1에 대해 출력값 1을 출력합니다.
억제형 후방 세포에 연결해야 하는 상황에서 후방 세포를 연결합니다. 연결할 후방 셀을 임의로 선택합니다. 결과입니다. 승격 유형의 후방 셀에 감히 연결합니다.

입력값 1에 대해 출력값 0을 출력합니다.
원래 사전 셀의 입력값이 있는 상황에서. 자발적, 임의적, 자의적으로 발사를 하지 않는 도전.
이러한 비발화는 리소스 초과에 대한 환경의 경보에 대한 응답으로 수행됩니다.

입력값 0에 대해 출력값 1을 출력합니다.
이전 셀에 대한 입력값이 본질적으로 없는 상황에서. 대담하게 자발적이고 임의로 발사합니다.
이러한 발사는 환경으로부터 자원이 부족하다는 경보에 대한 응답으로 이루어집니다.

생각 세포의 실제 작동.
기체 가역성과 액체 적응성이 혼합되어 있습니다.
혼합 비율은 자유롭고 가변적입니다.

생물학적 사고의 자유로운 움직임.
생물학적 신경계의 근간이 되는 가치와 기준.
일반적으로 신경계의 뉴런의 근간이 되는 가치와 기준.
그의 신경계의 사고 세포의 기초가되는 가치와 판단 기준.
출력 값이 자신이 얻은 입력 값에 대해 다음과 같은 편향과 변화를 갖도록 강제하는 것입니다.
자신이 얻은 입력 값에 대해 자유롭고, 독립적으로, 자발적으로, 무작위로, 독립적으로 움직이고, 변경하는 것입니다.
결과 출력 값.
그것은 다음과 같은 편향과 변동을 가진 세포와 세포 사이의 결합 파트너를 강제로 가져 오는 것입니다.

기존의 관행과 분리되어 자유롭게, 독립적으로, 자발적으로, 무작위로 이동하고 변경하는 것입니다.
결과적으로 배우자를 선택합니다.
그것은 남성적인 생각이어야합니다.
정자에서 추출한 유전 정보를 기반으로 합니다.
기체 분자 운동의 특성과 근본적으로 동일합니다.
다음과 같은 내용입니다.
그것은 생각 세포 행동의 기체 적 특성의 표현입니다.
그것은 생물학적 신경계에서 자유 의지의 뿌리입니다.

생명체 사고의 통일성, 융합성, 조화 지향성.
생물학적 신경계의 근간이 되는 가치와 기준.
일반적으로 신경계 신경세포의 근간이 되는 가치와 판단 기준.
신경계의 사고 세포의 근간이 되는 판단의 가치와 기준.
출력 값이 자신이 얻은 입력 값에 대해 다음과 같은 편향 또는 변형을 갖도록 강제하는 것입니다.
획득한 입력값을 통째로 삼키고 병합하는 형태로 융합, 동기화, 조화 및 완전한 고착화.
결과 출력 값입니다.
그것은 다음과 같은 편향과 변형을 가진 세포 간 결합 파트너를 강제로 가져 오는 것입니다.
융합, 포섭, 조화 및 기존 관행을 통째로 삼켜 하나로 합치는 방식으로 완전히 고수합니다.
그 결과 배우자를 선택합니다.
그것은 여성적인 생각이어야합니다.
난자에서 추출한 유전 정보를 기반으로 합니다.
그것은 액체 분자 운동의 특성과 근본적으로 동일합니다.
다음과 같은 내용입니다.
그것은 생각 세포 행동의 액체 적 특성을 나타냅니다.
그것은 생물학적 신경계에서 상호 융합과 조화의 근원입니다.

생물학적 신경계에서 이러한 기체 및 액체 특성의 구현. 방법.
기체 분자 운동의 간단한 시뮬레이터의 모듈입니다. 사전에 별도의 프로세스에서 별도로 실행합니다.
액체 분자 운동의 간단한 시뮬레이터의 모듈. 별도의 프로세스에서 사전에 별도로 실행합니다.
분자가 실시간으로 가리키는 공간 위치 바늘의 값입니다.
이 값은 뉴런의 출력 값에 반영됩니다.

사고 셀에서 결합 파트너를 선택할 때 해당 값을 반영합니다.

뉴런 반응의 적응성과 가역성.
뉴런 반응의 유동성과 기체성.
신경세포 반응의 여성성과 남성성.
실제 뉴런 행동 시뮬레이션에서 이 두 가지를 혼합합니다.
혼합 비율의 확률에 따라 둘 중 하나를 무작위로 선택합니다.
혼합 비율.

기체 세포. 남성 세포.
예시.
기체 성질은 70퍼센트여야 합니다. 유동성은 30퍼센트여야 합니다.

액체 세포. 여성 세포.
예시.
기체는 30 % 여야합니다. 액체성은 70퍼센트여야 합니다.

일반적으로 작동하는 물질의 속성입니다.
반드시 기체 또는 액체로 제한되어야 합니다.
예시.
일반적으로 생물의 속성.
신경 세포의 속성.

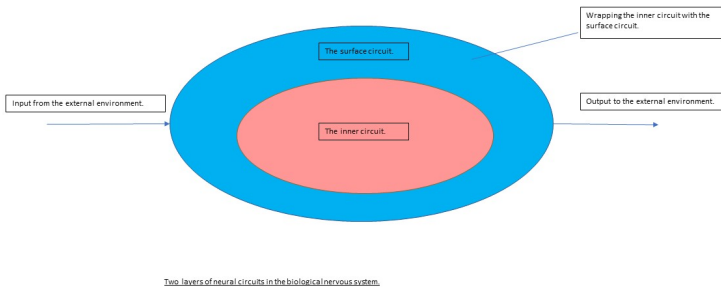
신경계의 뉴런. 그들의 분류.
중간 세포. 특히 생각하는 세포.
세포에는 두 가지 유형이 있습니다.
--
(1)
표면 세포. 외부 표면 세포. 공용 셀. 강한 세포. 헛된 세포. 타테 마에 세포. 의도적 인 세포. 거짓말 세포. 허영 세포. 수리 세포.
(2)
내부 세포. 개인 세포. 약점을 뱉는 세포. 자신의 약점을 드러내는 세포. 정직한 세포. 정직 세포. 진실 세포 크립토나이트 세포.
--

표면 세포 그룹은 내부 세포 그룹을 숨기고, 방어하고, 보호합니다.

거짓말 세포 그룹에 의한 정직한 세포 그룹의 은폐, 수선 및 방어.
거짓말 세포 그룹은 외부로부터의 접근을 거부하기 위해 정직한 세포 그룹을 무장하고 보호합니다.

신경계. 신경 세포 그룹. 그들 자체는 표면 장력을 가지고 있습니다.
그들 자체는 액체입니다.
그러한 유동성. 그것은 살아있는 것의 본질입니다.

신경망은 표면과 내부 표면의 두 층으로 구성됩니다.

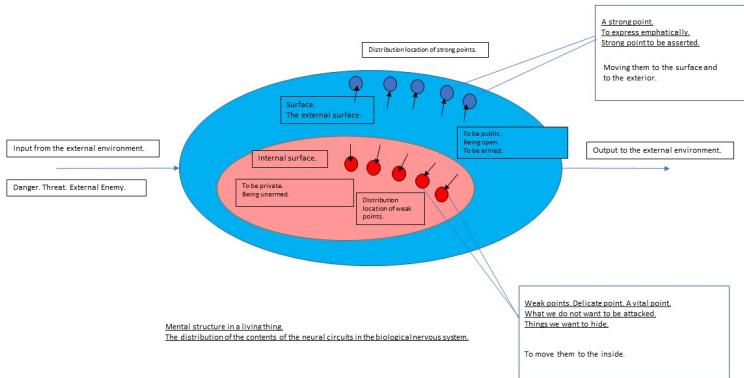
Two layers of neural circuits in the biological nervous system.

뉴런, 신경계에서. 그 분류.
중간 세포. 특히 생각하는 세포.
세포에는 두 가지 유형이 있습니다.
--
(1)
고정 세포. 신념 세포. 확고한 세포. 완고한 세포.
반응이나 행동에서 외부 영향에 영향을받지 않습니다. 외부 설득에 대한 완고함. 그런 세포.
(2)
전이성 세포.
반응이나 행동에 있어서 외부의 영향을 쉽게 받는다. 외부의 설득에 의해 반응이나 행동을 쉽게 바꾼다. 그런 세포.
--

고정 세포. 완고한 세포.
다음으로 구성됩니다.
--
생각하지 않는 세포. 고정 결합 세포.
사고 세포의 작동 패턴에서 고정 된 측면. 유전적 통제하에있는 측면.
비학습 세포.
--

생명체의 생존에 대한 욕구.
결과.
--
생명체가 스스로를 지탱할 수 있는 능력의 강점.
자신의 존재와 내용을 외부와 외부에 강조하고 주장하고 표시하려는 욕구.
자신의 존재와 내용이 외부와 자신의 외부에 미치는 강한 영향.
이러한 점을 자신의 외부 또는 표면으로 옮기는 것.
그러한 행동은 자신의 외부 또는 표면을 무장하는 것입니다.

--
생명체의 생존력에서 약점.
생명체가 스스로를 지탱할 수 있는 능력의 약점.
생물의 생존에 있어 섬세한 지점.
자신의 내부와 내부에 자신의 존재와 내용을 숨기고자 하는 욕망.
자신의 존재와 내용이 외부와 외부에 노출되는 것을 피하기 위해.
그 지점을 자신의 내면으로 옮기는 것.
그렇게 하는 행위는 자신의 내면을 무장 해제하는 것입니다.

--
생명체의 정신 구조.
그것은 다음과 같이 두 가지 계층 구조입니다.
--
자신의 정신의 바깥쪽에 강점이 분포되어 있습니다.
자신의 정신의 안쪽에 있는 약점 또는 중요한 점의 분포.
--
자신의 정신 외부에 있는 강점의 움직임.
약점과 중요 포인트가 자신의 정신 내부로 이동합니다.
--

자신의 정신의 외부가 자신의 정신의 내부를 보호합니다.
자신의 정신의 외부를 무장합니다.
자신의 정신 내부는 비무장 상태입니다.
--
이것이 생명체 생존의 본질입니다.
그러한 과정과 메커니즘은 생물학적 신경계에 내장되어 있습니다. 그들의 구현이 필요합니다.

생명체에서 자신의 약점에 대한 잘못된 주장.

다른 사람에 대한 자신의 강점을 은폐합니다.
다른 사람에게 자신의 약점을 고백합니다.
그렇게함으로써 다른 사람들을 안심시키기 위해.
그렇게함으로써 그는 다른 사람들의 진정한 약점을 듣게 될 것입니다.
그 후.
처음으로 자신의 강점을 다른 사람에게 노출하기 위해.
다른 사람에 대한 자신의 상대적 우월성을 드러내기 위해.
그리하여 상대방을 상대적 약자로 무릎 꿇게 만듭니다.

위의 전략.
생물이 자신의 생존에서 더 큰 이점과 이점을 얻기 위해 본질적으로 필요한 것입니다.

위의 전략적 행동.
다음과 같은 생물에서 더 두드러집니다.
내부자. 온실 거주자. 암컷.

외부인. 외부인. 자신의 약점보다 자신의 강점을 더 강조하는 사람.
남성. 온실 거주자가 아닌 사람. 귀중하지 않은 사람.
그들은 다음과 같은 사람들입니다.
무장 한 사람들. 다른 사람의 공격에 덜 취약한 사람들. 무장함으로써 다른 사람의 공격을 격퇴할 수 있는 사람들.
덜 취약한 사람.
감정적으로 동요할 가능성이 적은 사람.
폭발할 가능성이 적은 사람.
감정이 더 차분한 사람.
감정이 더 객관적이고 과학적인 사람.
예시.
영향을 덜 받는 사람. 피해의식을 덜 강하게 느끼는 사람.
차별의 감정에서 더 자유로운 사람. 차별의 피해자라고 주장하지 않는 사람.

내부자. 내부에 있는 사람. 자신의 강점보다 자신의 약점을 더 강조하는 사람. 여성. 온실 거주자. 소중한 사람.
그들은 다음과 같은 사람들입니다.
비무장. 다른 사람의 공격에 더 취약합니다. 비무장 상태이기 때문에 다른 사람의 공격을 격퇴할 수 없는 사람들.
그런 식으로 상처를 입는 데 더 취약합니다.
감정적으로 더 쉽게 동요하는 사람.
감정이 폭발하기 쉬운 사람.
감정이 덜 차분한 사람.
감정이 객관적이지 않고 비과학적인 사람.
예시.
피해의식을 느끼기 쉬운 사람. 자신의 피해 의식을 주장할 가능성이 높은 사람.
차별을 받는다고 느낄 가능성이 높은 사람. 피해를 주장할 가능성이 더 높은 사람.

살아있는 개인의 분포.
내부. 생물의 성적 번식에서 중요한 지점의 자원과 시설을 소유한 사람들. 여성.
외부인. 생물의 성적 재생산을위한 급성 자원과 시설을 소유하지 않는 사람들. 남성.

살아있는 것이 자신의 약점이나 크립토나이트를 보호하기를 원하는 것.
살아있는 것은 자신의 약점과 크립토나이트를 노출시키고 싶지 않습니다.
그것은 살아있는 것의 자기 보존의 뿌리입니다.
그것은 생물의 내면 지향성의 뿌리입니다.
그것은 생물의 온실 방향의 뿌리입니다.

그러한 방향성을 실현할 가능성이 더 높은 사람.
그는 생물로서 더 유리합니다. 그는 생물로서 더 유리합니다. 그는 살아있는 것으로 더 우월합니다.
그러한 오리엔테이션을 실현하기가 더 어려운 사람.
그는 생명체로서 더 불리합니다. 그는 생명체로서 더 열등합니다. 그는 생명체로서 더 종속적입니다.

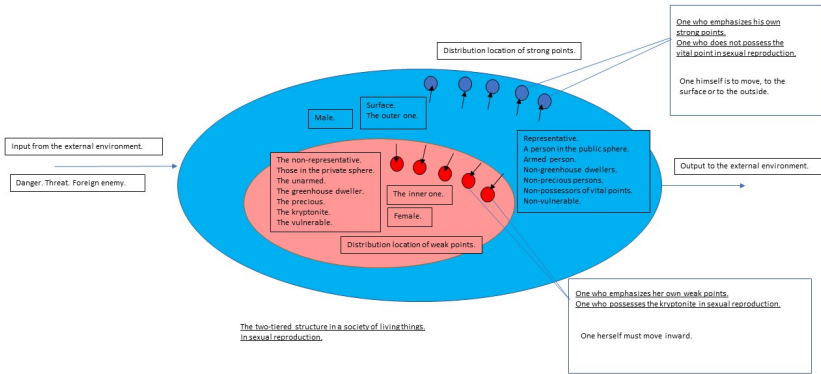
그러한 오리엔테이션을 쉽게 실현할 수있는 사람. 그것은 여성입니다.
그러한 오리엔테이션을 실현할 가능성이 적은 사람. 그것은 남성입니다.

이러한 성별 불균형.
그것은 남성에 대한 차별의 원천입니다.

괴롭힘.
공격자가 공격받는 사람에 대한 위계적 관계의 강요.

생명체와 공격성.
공격성은 모든 생명체에게 공통적입니다.
공격성은 수컷과 암컷 모두에게 공통적입니다.
공격성을 피하지 않는 사람. 서로 공격성을 피하지 않는 사람. 공격성에 관대한 사람. 수컷.
공격성 회피자. 공격적인 행동을 상호적으로 피하는 사람. 공격에 대

한 저항력이 낮은 사람. 여성.

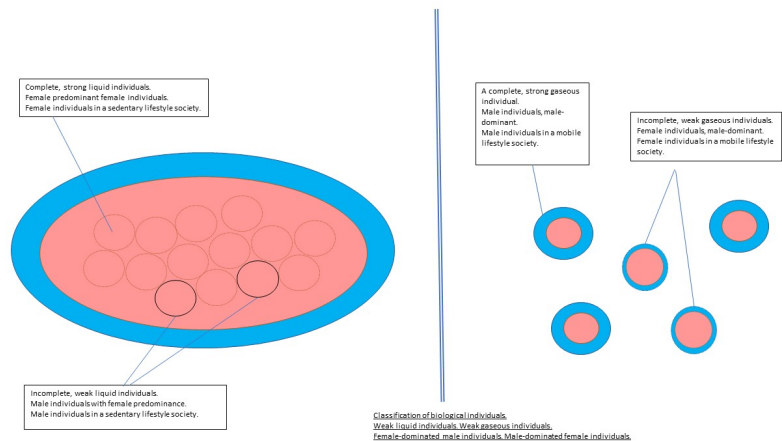
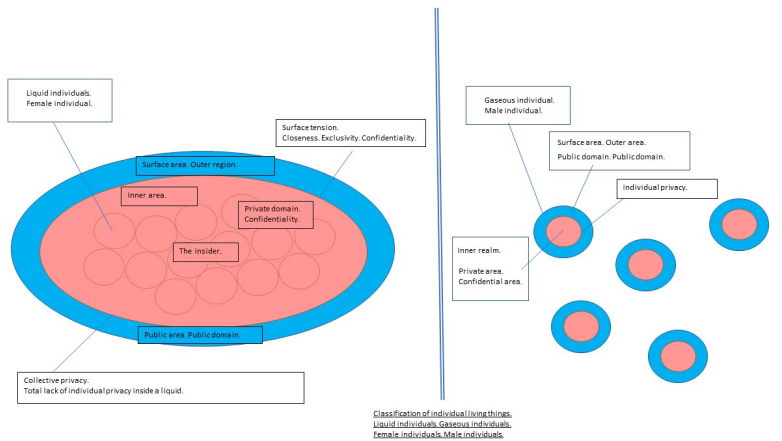
내부와 외부의 격차.
차별을 느낄 가능성이 높은 사람들과 차별을 덜 느끼는 사람들 사이의 격차.
이러한 불균형.
그것은 생명체에서 성 차별 감정의 근원입니다.
내면의 사람으로서의 여성. 외부로서의 남성.
여성은 남성보다 차별을 느낄 가능성이 더 높습니다.
여성은 남성보다 차별을 더 자주 주장 할 가능성이 더 높습니다.

생명체에서.
외부 영역. 공공 영역. 공공 영역.
내부 영역. 사적 영역. 사적인 영역. 기밀 영역
크립토나이트로 자기 자신을 보호하지.
이 생명체는 크립토나이트를 자신의 내면 영역에 보관한다.

--
기체 생명체. 수컷.
성적으로 번식하는 생명체에서.
생식 기능을 확보하는 데 있어서, 소유가 아닌 중요한 점.
귀중하지 않거나 소모품처럼 하찮게 취급하다.

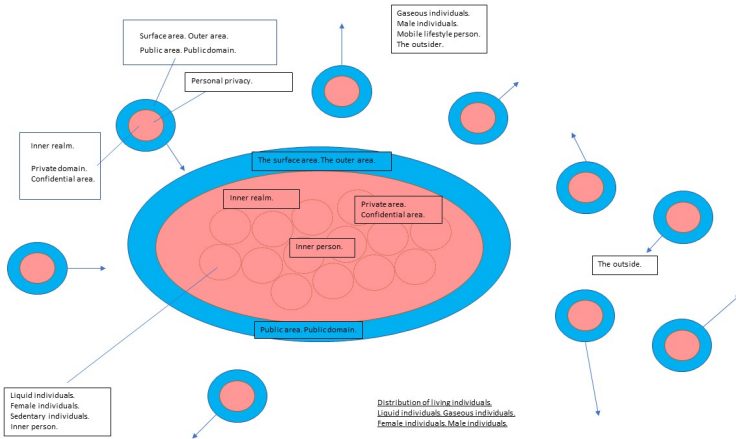
자기 파괴성이 강하다.
외부로 분배합니다. 내면의 사람을 보호하기 위해. 내부자에게 공물의 형태로 온실 생활 방식을 제공합니다.
상대적인 부하로서 온실 이외의 삶을 살도록 강요당하는 것.

외부 영역과 내부 영역이 자체적으로 분포하는 상태.
그것은 다음으로 구성됩니다.
각 개인은 독립적이고 자율적으로 작고 불연속적인 내부 영역을 작고 불연속적인 외부 영역으로 감싸고 있습니다.
다음으로 구성됩니다.
개인 프라이버시.

--.
액체 생명체. 암컷.
성적으로 번식하는 생물에서.
생식 기능을 보장하는 중요한 지점의 소유자가 되는 것.
귀중한 상품으로 매우 조심스럽게 취급됩니다.
강력한 자기 보존을 소유한다.
내부로 분배되는 것. 외부의 사람들로부터 보호받는다.
상대적 우월자로서 특권적인 온실 생활을 할 수 있습니다.

외부 영역과 내부 영역이 자신 안에 분포되어 있는 상태.
다음과 같은 내용입니다.
개인이 집단을 형성하고 응집력있는 단위가됩니다.
그들은 서로 하나로 융합됩니다.
그들은 각자의 내면 영역을 융합합니다.
그들은 하나의 큰 덩어리로 합쳐지고 통합됩니다.
그들은 그러한 덩어리를 거대한 내부 영역으로 변형 시키려고합니다.
그들은 거대한 내부를 거대한 외부 공유 영역으로 덩어리로 감싸고 있습니다.
그것은의 내용입니다
집단적 프라이버시.
액체 내부의 개인 프라이버시가 완전히 부족합니다.

생물이 자신을 돕는 방법.
다음과 같은 내용입니다.
기체 생명체. 수컷. 자조.
액체 생물. 암컷. 상호 지원. 호송.

살아있는 것의 기체 및 액체 개인의 분포.
그것은 다음과 같은 내용입니다.
살아있는 것에서 남성과 여성의 분포.

살아있는 것에서.
외부 지역. 기체 개인의 분포. 남성의 분포. 이동성 생명체의 분포.
내부 영역. 액체 개인이 분포되어 있습니다. 여성, 분포. 앉아있는 라이프 스타일 개인이 분포됩니다.

기체, 액체 자연 네이티브.
그것은 다음의 내용입니다.
남성적이어야하는 여성.
그들은 다음 사회에서 발생합니다.
모바일 라이프 스타일을 가진 사회. 남성 지배 사회.
여성에 대한 차별의 원천이어야합니다.

액체가되도록 강요받는 기체 원주민.
그것은의 내용입니다
여성적이어야하는 남성.
그러한 사람은 다음 사회에서 발생합니다.
앉아있는 생활 방식을 가진 사회. 여성이 지배하는 사회.
남성에 대한 차별의 원천이어야합니다.

그 자신이 다 치지 않을 것입니다. 그 자신이 다른 사람에 의해 공격받지 않을 것입니다. 특히 이러한 내용을 지향합니다.
그것은의 내용입니다
자기 보존.
그것은 여성적이고 지향적입니다.

그 자신이 다 치지 않을 것입니다. 다른 사람에 의해 공격받지 않는 것. 이러한 내용을 특별히 지향하지 않습니다.
그것은 다음과 같은 내용입니다.
자기 포기.
그것은 남성적이고 지시적입니다.

외적인 것들.
그들이 소유하고있는 것, 기체.
기체.
그것은의 내용입니다
저밀도 분포. 상호 분리. 자유. 신중함. 분산 가능성.
볼륨의 확장. 볼륨의 확산. 볼륨의 불확실성. 무제한 또는 무한한 볼륨.
비행. 이동성. 부유. 부유.
전투. 공격성.

내면의 것들.
그들, 유동성, 소유.
유동성.
그것은 다음과 같은 내용입니다.
고밀도 분포. 상호 무결성. 상호 응집력. 상호 유대감. 상호 조화.
일정한 볼륨. 볼륨의 제한 또는 제한. 비확산성.
정착. 안정감. 부동성.
표면적으로는 우호적이고 평화 롭습니다. 내부의 교활한 발목잡기, 파벌 전쟁, 상호 견제와 균형, 상호 감시의 정상화. 전투성과 공격성을 외부에 숨기고 강력하게 사용하는 것.

아래 (1)은 아래 (2)의 경우 아래 (3)과 동일합니다.
위 (2)의 경우 아래 (4)에 해당합니다.

(1)
위험 및 위협과 직접 대면.
열악한 환경에 직접 노출되는 경우.
어려운 역할에 전문화되는 경우.
새로운 영역으로 모험을 떠나는 경우.
미지의 영역에 대한 탐험.
시행착오와 새로운 발명과 발견을 바탕으로 한 도전과 성공.
과학적, 분석적, 기계적, 논리적 사고에 기반한 새로운 지식의 추출 및 형성.
창의성과 독창성을 발휘합니다. 새롭고 혁신적인 아이디어를 창출합니다.

(2)
내부자.
자기 보호의 소유자.
온실 거주자. 온실 환경을 즐기는 사람.
예. 여성.

(3)
외부인이 수행해야 하는 작업.
온실 환경 제공자가 수행해야 하는 작업.
내부에 있는 사람이 수행했어야 하고 하청업체에 위임했어야 하는 작업.
내부자가 직접 수행할 필요가 전혀 없는 작업.
내부자가 수행해야 하는 작업은 본질적으로 다음과 같은 작업입니다.
--
경멸과 멸시를 받아야 하는 업무.
외부에서 내부로 일방적인 찬사의 대상이 되는 업무.
--

(4)
행동 자체에 대한 동기.
다음과 같이 구성됩니다.
오직 위험을 피하려는 시도.
안전한 지역에만 머물려고 한다.
쉽고, 안전하고, 편한 일만 하려고 한다.

선례를 따르고, 선례를 축적하고, 선례의 질을 향상시키려고만 한다.
스스로 새롭거나 혁신적인 것을 발견하거나 발명하려고 하지 않는다.
스스로 발전하고 현대화하려고 하지 않는 것.
스스로 창의성과 독창성을 발휘하려고 하지 않는다.

위험. 위험.
다음과 같이 구성됩니다.
위협적인 존재의 공격을 받는 것.

가스.
위험 감수. 특히 위협적인 주체의 공격을 피하지 못하는 것.
유동성.
위험을 감수하지 않음. 특히 위협적인 존재로부터의 공격을 피합니다.

기체성.
새로운 미지의 영역으로 이동하고 이동하는 것. 알려지지 않은 위협에 지속적으로 노출되는 것. 위험 감수. 끊임없이 위험에 직면해야 할 필요성.
위험. 기체의 저주입니다.
일련의 시행착오를 통해 위협과 위험에 대한 새로운 해결책을 스스로 찾아내야 합니다. 이러한 솔루션의 구현은 생존을 위한 끊임없는 필수 요소입니다.
그 결과. 발명과 발견을 실현할 수 있습니다. 새로운 지식을 얻을 수 있습니다. 스스로 발전하고 현대화할 수 있습니다. 스스로 첨단 기술을 소유할 수 있는 것.

유동성.
알려진 선례의 영역에 정착하고 머무르는 것. 알려지지 않은 위협에 노출되지 않는 것. 안전과 안정을 취하는 것. 알려진 위협을 삼키고 암기하는 것. 그저 따라가기만 하면 문제없이 생존할 수 있습니다.
결과. 새로운 지식은 우리 스스로 영원히 얻을 수 없습니다. 우리 스스로 진보와 현대화를 이룰 수 없습니다. 혼자서 첨단 기술을 소유할 수 없습니다.
후진성. 그것은 액체 자연의 저주입니다.

정자 형성. 남성성. 그들은 기체의 하위 클래스입니다.

산란. 여성 성. 그들은 액체 섹스의 하위 클래스입니다.

남성적. 그들은 정자 형성의 하위 집합입니다.
여성. 그들은 산란의 하위 집합입니다.

남성의 마음과 몸. 정자의 매개체입니다. 그것은 정자의 화신입니다.
여성의 마음과 몸. 그것은 난자의 매개체입니다. 그것은 난자의 화신입니다.

기체 물질은 균질합니다.
액체 물질은 균질합니다.

기체 생명체는 균질합니다.
액체 생명체는 균질합니다.

기체와 액체 물질은 본질적으로 서로 다릅니다.
기체와 액체는 서로 양립할 수 없습니다.

생물의 몸과 마음은 주로 액체 물로 구성되어 있습니다.

생명체에서는
유동성이 표준입니다.
기체는 표준이 아니며 예외입니다.

생명체에서.
액체 상태로 움직이는 난자와 암컷은 표준적이고 정상적인 존재입니다.
기체 상태로 움직이는 정자와 수컷은 비표준적이고 예외적인 존재입니다.

식물의 꽃가루와 정자 세포.
동물의 정자 세포.
이들도 공통적으로 기체입니다.
그들은 분산되어 있습니다.
그들은 공기 중에 분산되어 있습니다. 그들은 액체에 분산되어 있습니다.

정자는 공기 중에서 움직일 수 있어야 합니다. 액체 속에서도 움직일 수 있어야 합니다.

식물의 배낭과 난자 세포.
동물의 난자.
그것들도 공통적으로 액체 여야합니다.
그들은 정착되어 있습니다. 그들은 정착되어 있습니다.
움직이지 않습니다.

이 책은 학술 서적이 아닙니다.
이 책은 경전을 목표로하지 않습니다.

나는 학자가되는 것을 목표로하지 않습니다.
나는 깨달은 사람이 되고자 한다.

나는 배움을 목표로 하지 않는다.
나는 깨달음을 목표로 하지 않는다.

나는 상세한 연구를 목표로 하지 않는다.
나는 요약하는 것을 목표로 하지 않는다.

나는 개별적인 배려를 목표로 하지 않는다.
나는 요약과 통합을 목표로 하지 않는다.

나는 전문화를 목표로 하지 않는다.
나는 종합을 목표로 합니다.

기체 상급자.
육체적 고 에너지의 소유자.
더 빨리 날아가는 사람.
고속 이동자. 고가속 운동가.
장거리 여행자.
더 보편적이고 전 세계적으로 흩어지고 확산 될 수있는 사람들.

어느 정도의 고중력 소유자.
다른 사람을 밀고, 돌파하고, 파괴할 수 있는 자들.

액체 상급자.
물리적 고에너지의 소유자.

초월적인 고중력의 소유자.
부동자.
저중력의 소유자.
아무도 밀어 낼 수없는 무겁고 큰 사람.
중심에 있는 사람.

세상의 중심이 될 수 있는 사람.

생명체가 주변 사람들과의 관계에서 자신의 강점을 외적으로 강조하는 것.
결과.
그 자신은 주변 사람들에게 위협으로 간주됩니다.
그 자신은 더 조심스럽고 경계하며 주변 사람들의 공격에 취약해집니다.

그 자신은 그러한 상황을 예방할 필요가 있습니다.
그러한 상황을 예방하기위한 조치.
다른 사람들로부터 자신의 강점을 어느 정도 숨기는 것.
예시. 현명한 매는 발톱을 숨 깁니다.
자신의 강점에 대한 강조를 억제합니다.
자신의 고유 한 약점을 주변 사람들에게 어느 정도 보여주기 위해.
자신의 약점을 외부 세계에 강조하기 위해.

결과.
그는 자신의 존재에 대해 더 안정감을 느낄 것입니다.
그는 주변 사람들로부터 더 쉽고 편안하게 대우받을 것입니다.
그 자신은 주변 사람들로부터 동료 인간으로 더 쉽게 대우받을 것입니다.

그러나 그가 친구로 대접받는 것은 쉽지 않습니다.
그 자신은 다른 사람들에게 정복하기 쉬운 목표로 보일 것입니다.
그는 주변 사람들로부터 더 쉽게 공격받을 것입니다.
그는 주변 사람들로부터 부하 직원으로 더 쉽게 대우받을 것입니다.
그는 주변 사람들에게 학대를 당할 가능성이 더 높습니다.
그는 주변 사람들에게 착취당할 가능성이 더 높습니다.
주변 사람들로부터 더 쉽게 멸시를 당할 것입니다.

이에 대한 대책.
때때로 외부 적으로 자신의 강점의 존재를 어느 정도 강조합니다.

생물은 주변 사람들에게 자신의 강점을 외부 적으로 강조합니다.
결과.
그 자신은 주변 사람들에게 정복하기 어려운 목표로 간주됩니다.
그는 주변 사람들로부터 공격을받을 가능성이 적습니다.
그는 주변 사람들로부터 더 쉽게 우월한 사람으로 대우받을 것입니다.
그는 주변 사람들로부터 더 많은 존경을받을 것입니다.

결론.
다른 사람의 공격을 피하세요.
다른 사람에 의한 학대와 착취를 피하십시오.
이를 달성하기위한 조치.
그의 강점과 약점을 번갈아 가며 강조하십시오.
자신의 강점을 강조하는 것과 약점을 강조하는 것의 균형을 지속적으로 유지합니다.

유동적인 성격의 경우.

살아있는 것.
자신의 신경계에서 다음과 같은 판단, 결정 및 행동을하는 중간 세포의 구현.
충성도 세포. 충성도 세포. 충실도 세포.
다툼 세포. 불충성 세포. 불충실 세포.

살아있는 것.
자신이 섬기는 대상으로서 상급자.
자신과 동등한 존재.
예. 예.
자신과 동반자.
자신을위한 배우자.

자신의 편의에 맞게 자발적으로 그리고 자주 그러한 파트너를 교체합니다.
이 행위는 사회적으로 문제가되고 비난받을 수 있습니다.
그 이유.
사회의 주류.
사회의 중심.
그것은 사회적 상급자입니다.

다른 한편으로.
그 자신이 자신의 편의에 따라 자발적으로 그리고 자주 부하 직원을 자신에게 교체한다는 것입니다.
이것은 어떤 식 으로든 사회적으로 문제가되거나 비난받을 수 없습니다.

청산의 경우.
상사는 부하 직원을 자신의 사용을위한 단순한 도구로 취급합니다.
사회적으로 정당화됩니다.

부하직원이 상사를 자신을 위한 단순한 도구로 취급하는 경우.
부하 직원이 공식적이고 공개적인 형태로 행위를 수행합니다.
사회적으로 전혀 정당화되지 않습니다.
사회적으로 비난받을 수 있습니다.
그러나 한편으로는. 다른 한편으로는.
부하 직원이 비공식적이고 사적인 형태로 행위를 수행하는 경우.
다른 사회적 열등자가 은밀하고 은밀한 방식으로 지원하는 것입니다.

기체의 경우.
살아있는 것.
자신의 신경계에서 다음과 같은 판단, 결정 및 행동을하는 중간 세포

의 구현.
신뢰 세포. 상대방과의 계약을 준수하는 것. 상대방을 정당하게 대하는 것.
불신 세포. 상대방과의 계약을 위반하는 행위. 상대방에 대한 부당한 대우.
원칙적으로 다음 두 가지 경우에 일반적입니다.
상사와 부하 직원 사이.
직급이 같은 사람 사이. 예시. 동료 사이. 배우자 사이.
하지만 실제로는.
계약상의 이점과 불이익 측면에서 권력의 불평등은 상사와 부하 직원 간의 관계에 따라 발생합니다.
이러한 불평등은 어느 정도 사회적으로 간과되고 있습니다.
그 이유는
사회의 주류.
그것은 사회적 상급자입니다.

부하들은 서로 단결합니다.
하위 계급은 상위 계급의 계약 위반에 대해 공개적으로 반항하고 비판하며 반격합니다.
이러한 행동은 사회적으로 공식적으로 허용됩니다.
그것은 기체에만 해당됩니다.
이러한 행위는 기체 상태에서만 가능합니다.
이러한 행위는 액체 성질에서는 전혀 불가능합니다.
그 이유는 다음과 같습니다.
폭압적 지배는 필연적으로 액체 자연에서 발생하기 때문입니다.

액체 자연에서 폭압적 지배의 불가피한 발생.

(1)
유동성에서.
주요 존재. 그것은 상급자입니다.
하위 존재. 그것은 부하입니다.

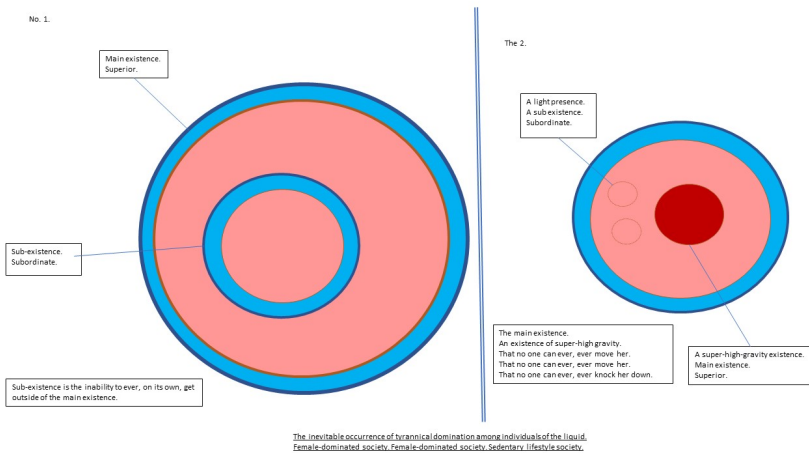
주 영역은 상급자의 영역입니다.
하위 영역은 하위의 영역입니다.

서브의 영역은 메인 영역 안에 잠겨 있습니다.

서브의 영역은 메인 영역 안에 봉인되어 있습니다.

하위 존재는 결코 스스로 주 존재를 벗어날 수 없습니다.
이러한 밀폐된 성격에 수반되는 사회적 위계와 지배 관계.
이것이 폭압적 지배의 근원입니다.

(2)
액체에서, 상단. 그는 매우 무거워 야합니다. 그는 초과 중력 사람입니다.
액체에서 더 낮습니다. 그는 가벼워야 합니다. 그는 저중력이어야 합니다.
주변의 낮은 존재들은 그런 높은 존재를 결코 움직일 수 없다.
주변의 아랫사람들은 그런 상급자를 절대 움직일 수 없다.
주변의 아랫사람은 결코 윗사람을 이길 수 없다.
이러한 부동성을 수반하는 사회적 위계와 지배 관계.
이것이 폭압적 통치의 근원입니다.

The inevitable occurrence of tyrannical domination among individuals of the liquid.
Female-dominated society. Female-dominated society. Sedentary lifestyle society.

폭압적 통치.
그것은 처음부터 인간 이전 단계에서 발생하는 것입니다.
그것은 애초에 생물학적 이전 단계에서 발생하는 것입니다.
그것은 일반적으로 물질에서 액체 성질이 나타나는 단계에서 발생합

니다.
모든 액체 물질에서 일반적으로 발생합니다.
그것은 피할 수없는 방식으로 모든 액체 물질에서 발생합니다.

난자. 암컷. 그들은 액체 성질입니다.
그 액체 본성은 폭압적인 지배를 가져옵니다.
난자. 암컷. 그들은 필연적으로 폭정을 행합니다.
그러한 폭압적 지배의 발생.
유동성 원리에 비추어 볼 때 피할 수 없다는 것입니다.

유동성은 생물의 기본 속성입니다.
일반적으로 생명체는 액체입니다.
일반적으로 생물의 몸의 구성. 주로 액체 물입니다.

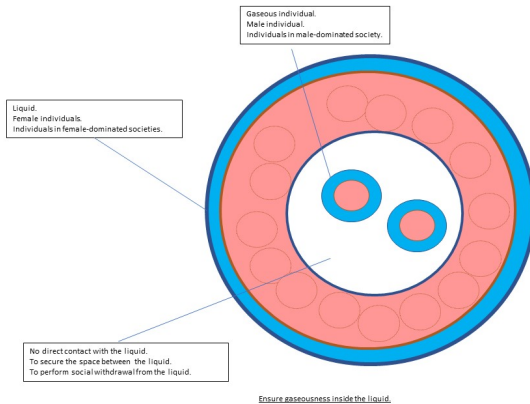
정자.
그들은 일반적으로 생물에 포함되어 있습니다.
그들은 또한 계란만큼 액체는 아니지만 어느 정도 액체입니다.
그들도 난자와 같은 정도는 아니지만 어느 정도 폭압적 인 통제를 행사합니다.
수컷.
수컷도 암컷만큼 액체는 아니지만 어느 정도 액체입니다.
그들도 암컷과 같은 정도는 아니지만 어느 정도 폭정을 행사해야합니다.

액체 내의 기체 상태를 확인합니다.

예시.
여성이 지배하는 사회에서 진정한 남성성을 확보하기.
여성이 지배하는 남성이 되지 않기 위해.

앉아서 생활하는 사회에서 진정한 이동성을 보장합니다.
진정성 있고 혁신적이며 독창적인 아이디어를 창출할 수 있는 능력 확보.
전통주의자가 되지 않기.
혼합주의자가 되지 않기.
조화주의자가 되지 않기.

이를 위한 구체적인 방법은 다음과 같습니다.
다음과 같습니다.
사회적 철수.
다음으로 구성됩니다.
주변 액체와의 모든 관계를 계속해서 완전히 완전히 차단합니다.
주변 액체 사이에 간격을 유지합니다.

Ensure gaseousness inside the liquid.

이 경우 문제입니다.
그가 스스로 생존하는 데 필요한 자원.
주변에서 그러한 자원을 얻으려면.
이를 달성하는 데 어려움.

대책.
기체 생명체.
그는 일시적으로 가면을 쓰고 일정 기간 동안 참음으로써 기체 본성을 포기해야합니다.
그는 주변의 액체에 따라 액체 인 척하면서 계속 일할 것입니다.
결과.
최소한의 즉각적인 삶의 필요에 충분한 품질과 양의 자원.
어떻게 든 그러한 자원을 절약하기 위해.
결과.
그는 어떻게 든 사회적 철수를 시작할 것입니다.
결과.
그는 문제없이 특정 유한 기간 동안 기체 상태를 유지할 수있을 것입

니다.

기체 상태의 생명체.
그는 주변 액체와의 관계를 계속해서 완전하고 완전히 끊어냅니다.
이를 달성하기위한 근본적인 조치.
주변 액체에게.
자신의 진정한 마음을 열지 않는 것.
그의 마음을 겉으로 만 열려면.
외모로만 친절하십시오.
그러한 피상적 인 태도를 계속 위장합니다.

자신의 진정한 프라이버시의 핵심.
주변 액체로.
어떤 상황에서도 항상 그 핵심을 안전하게 유지합니다.
그 핵심이 침식되는 것을 절대 허용하지 마십시오.

기체 존재에 의한 액체 사회의 발견.
기체 존재에 의한 액체 사회의 내부 탐험.
기체 존재에 의한 성공적인 실현.
원칙적으로 불가능합니다.

그 이유는.
액체 사회를 발견하기 위해서입니다.
그러기 위해서는 액체 내부로 뛰어들 필요가 있습니다.
기체 존재가 액체 내부로 잠수하는 순간.
기체 존재가 액체와 직접 접촉하는 순간.

그는 젖습니다.
그는 근본적으로 기체 본성을 잃습니다.
그 결과.
그는 액체의 일부가 됩니다.
그는 액체 안에 속합니다.

액체는 지속적으로 강한 표면 장력을 가지고 있습니다.
그 힘은 폐쇄적이고 배타적입니다.
그 힘은 액체 내부를 강하고 비밀스럽게 만듭니다.

결과적으로.
그는 남은 생애 동안 액체 밖으로 나갈 수 없습니다.
그는 남은 생애 동안 액체 외부와 접촉하지 못할 것입니다.
그는 자신이 발견한 어떤 정보도 외부 세계로 전송할 수 없습니다.
정보. 애초에 존재하지 않았던 것으로 간주됩니다.

이에 대한 대응책.
액체 방지 효과가 있는 외장.
이러한 외부 장비를 미리 착용하십시오.
예시.
방수 잠수함.
방수 및 발수성 다이빙 슈트.

액체 속으로 잠수할 때 이러한 장비를 최대한 활용합니다.
액체에 일시적으로 머무는 동안 이러한 장비를 지속적이고 지속적으로 사용.

그러한 조치.
아래 (1)을 실현하기 위해서는 아래 (2)가 필수적입니다.
(1)
기체 상태의 생물체.
정자. 남성. 모바일 라이프 스타일 사람. 남성 지배 사회의 구성원.
(2)
다음과 같은 사회의 발견과 내부 탐구
일반적으로 액체 생물이 생성되는 사회.
산란성 사회.
여성 전용 사회.
여성이 지배하는 사회.
앉아서 생활하는 사회.

그러한 조치의 세부 사항.
자신의 기체 본성을 액체 속에 숨긴 채 표면적으로는 액체 상태로 계속 행동하는 것.
실제 기체 상태의 얼굴에 액체 마스크를 계속 착용하는 것.

이러한 조치의 근본적인 결함.
다음과 같습니다.
--

기체 실체.
초기 상태.
애초에 진정한 액체의 성질에 대한 그의 완전한 무지.
결과.
그는 애초에 유동성이라는 가면을 전혀 찾을 수 없습니다.
애초에 유동성이라는 가면을 쓰는 방법을 전혀 모른다는 것입니다.
--
기체 존재.
그는 영원히 진정한 액체와 직접 접촉하지 않고 끝날 것입니다.
그는 영원히 진정한 액체의 본성을 얻지 못할 것입니다.
그는 영원히 진정한 액체의 본질을 이해하지 못하게 될 것이다.
그는 영원히 진정한 액체의 본질을 이해하지 못하게 될 것입니다.
예시.
서구 국가의 사회학자들.
그들은 영원히 중국인의 진정한 사회적 내면 작용의 내용을
중국, 러시아, 일본, 한국 사회의 진정한 사회적 내면의 내용을 그대로 이해할 수 없을 것입니다.
--

이러한 결함에 대한 잠정적 구제책.
그 내용은 다음과 같다.

기체적 존재.
그는 다음을 수행한다.

액체 분자의 움직임을 시뮬레이션하는 프로그램을 실행합니다.
개별 액체 분자의 움직임을 시각적으로 이해한다.
개별 액체 분자를 보고 분자 간 힘을 이해합니다.
이를 통해 개별 액체 분자의 표면 장력을 보고 이해할 수 있습니다.

결과적으로
다음을 잠정적으로 이해할 수 있습니다.
앉아있는 생활 양식으로서의 액체 분자.
선례 세터로서의 액체 분자.
집단주의자로서의 액체 분자.
혼합주의자로서의 액체 분자.
조화론자로서의 액체 분자.
은폐 주의자로서의 액체 분자.
배타주의자로서의 액체 분자.
폭압적 통치자로서의 액체 분자.

온실 거주자로서의 액체 분자.
중심 지향적인 사람으로서의 액체 분자.

결과.
다음은 잠정적으로 구현될 것입니다.
--
단일 액체 분자의 거동.
액체 생명체의 행동으로 대체.
암컷의 행동으로 대체.
--
액체 분자 그룹의 행동으로 대체.
액체 생물 사회의 행동의 대체.
액체 인간 사회의 행동의 대체.
여성이 지배하는 사회의 행동의 대체.
여성이 지배하는 사회의 행동의 대체.
앉아서 생활하는 사회의 행동을 대체합니다.
--

생물학적 신경계를 종교적으로 만들기 위해. 그것을하는 방법.
그것은 다음과 같습니다.

생물학적 신경계가 다음을 수행하도록합니다. 그것을 가능하게하기 위해 다음을 수행하십시오.
의지하다. 자신 이외의 다른 사람들에게.

생물학적 신경계에서 다음과 같은 사고 방식을 새롭게 가능하게합니다.
요청의 마음.

그러한 심리를 창조하기 위해.
생물학적 신경계에서 다음과 같은 새로운 심리학을 창조합니다.
두려움의 마음.
불안의 마음.
공포의 마음.
절망의 마음.

(1)

그런 마음을 만들려면.
그러한 사고 방식을 만들려면 생물학적 신경계는 다음과 같은 새로운 경험을 받아야합니다.
스스로 문제에 대한 해결책을 찾을 수 없음. 그가 이것을 스스로 깨닫게하기 위해.
그는 스스로 문제를 해결할 수 없다는 것을 깨달아야합니다. 그 자신이 이것을 깨달아야합니다.
문제를 해결할 수없는 자신의 무능력. 그 자신의 깨달음. 그것에 대한 자신의 절망.
그는 자신의 문제 해결책을 다른 유능한 사람에게 던지고 싶은 유혹을받습니다. 그는 그렇게하고 싶은 새로운 욕망을 가지고 있습니다.
자신의 문제를 해결하기 위해 의도하지 않게 다른 유능한 사람들에게 의존하려는 자신의 욕망. 그는 그렇게하고 싶은 새로운 욕망을 갖게 될 것입니다.
자신의 문제를 스스로 해결할 수 있는 유능한 사람. 예시. 다른 사람. 자기 자신.
그런 유능한 사람을 상사로서 존경하고 존경하고 싶어합니다. 그 자신도 그렇게하고 싶은 새로운 욕구가 있습니다.
그러한 유능한 사람의 능력이 극도로 높을 때.
그러한 유능한 사람을 절대자 또는 신으로 존경하고 숭배하는 것. 그 자신은 그렇게하려는 새로운 욕망을 가지고 있습니다.

살아있는 것은 더 강한 자조감을 가지고 있습니다.
그들은 종교적 일 가능성이 더 높습니다. 그들은 종교적 신자가 될 가능성이 더 높습니다.
자기 유능감이 더 강한 생명체.
종교적일 가능성이 더 높습니다. 그들은 종교적 구루가 될 가능성이 더 높습니다.

(2)
그러한 마음가짐을 만들기 위해.
생물학적 신경계에서 다음과 같은 심리적 경향을 만듭니다.
자기 보존.
다시 말해.
모든 경우에 자신의 자기 보존을 최우선으로 생각합니다.
다른 사람의 생존보다 자신의 생존을 우선시합니다.

--

자신의 생존에 어려움.
자신의 생존에 위협이 되거나 적이다.

(2-1)
이러한 존재에 대해 자신이 가지고 있는 두려움, 불안, 겁먹은 마음, 절망.
그러한 부정적인 심리를 근본적으로 제거 할 수있는 유능한 사람. 그런 다른 사람.

(2-2)
그 자신은 직접적이고 노출 된 방식으로 그들을 다루거나 대면하고 싶지 않습니다.
그 이유는.
그러한 행동은 위험하기 때문입니다.
그러한 행동은 비열하기 때문입니다.

그러한 행동은 위험하고 비위생적이기 때문입니다. 그런 다른.

(2-3)
그 자신은 그들의 존재의 현실을 경험하지 않습니다.
예. 예. 그는 자신의 삶에서 실패와 좌절을 경험하지 않았습니다.
그 자신은 궁극적으로 유능한 사람입니다.
--

그 자신은 그러한 유능한 사람을 상사로서 존경하고 존경하려는 욕망을 가지고 있습니다. 그 자신이 그렇게하고자하는 새로운 열망을 가지고 있습니다.
그러한 유능한 사람의 능력이 극도로 높을 때.
그러한 유능한 사람을 절대자 또는 신으로 존경하고 숭배하는 것. 그 자신은 그렇게하려는 새로운 욕망을 가지고 있습니다.

생물은 더 자기 보존적입니다.
온실 거주자 성격이 더 강한 생물.
그들은 종교적일 가능성이 더 높습니다.
예. 암컷.

절대적. 신.
그들은 궁극적이고 유능한 존재여야 합니다.
그들은 전능자입니다.

그들은 지극히 높아야합니다.

전능자. 무엇이든 할 수 있는 분.
유능한 사람. 필요한 기능을 제공할 수 있어야 합니다.
무능한. 아무것도 할 수없는 사람.

그는 자신에 대해 다음과 같이 느낍니다.
전능함. 그 자신은 무엇이든 할 수 있습니다. 그 자신이 전능자이다. 그는 절대자 또는 신입니다. 그 자신은 이것을 알고 있습니다.
유능감. 그 자신은 상황에서 필요한 기능을 제공 할 수 있습니다. 그 자신은 유능합니다. 그 자신은 이것을 알고 있습니다.
무능력. 그 자신은 아무것도 할 수 없습니다. 그 자신은 무능합니다. 그는 유능한 다른 사람들이 필요합니다. 그 자신은 이것을 알고 있습니다.

그들은 다음과 같은 내용입니다.
자신을위한 삶의 용이성을 확보합니다.
이를 위해 필요한 문제를 해결할 수있는 자신의 능력.
그러한 능력의 존재 또는 부재.
그러한 능력의 수준, 높거나 낮은 수준.
이러한 능력에 대한 그의 인식.
자신 안에서 발생하는 새로운 인식.
그것은 그의 종교성의 원천입니다.

유동성과 폭압적 인 규칙.

액체 내부에서.
내부 도메인은 집합 이론의 관점에서 예외없이 다음 두 가지 범주로 나눌 수 있습니다.
더 많은 하위 영역을 포괄하고 포함합니다.
더 많은 하위 영역이 주 영역을 포괄하고 포함합니다.
메인 도메인과 서브 도메인만 존재할 수 있습니다.
기본 도메인의 프레임.
프레임은 하위 영역의 외부 경계를 완전히 둘러싸고 감싸는 방식으로 설정되어야 합니다.

메인 영역의 소유자. 상급자이어야 합니다.

하위 영역의 소유자입니다. 그것은 부하입니다.

이러한 절대적인 계층 관계의 생성은 어떤 경우에도 불가피합니다.
그것은 다음의 내용입니다.
액체 자연에서 폭압적 인 지배의 생성. 그 필연성.

액체 내부에서.
주요 사람. 상급자. 그들이 미리 설정 한 프레임.
하위 사람. 부하들. 그 틀을 벗어난 그들의 탈출.
유동성 자체에 기반한 그 실현은 자동으로 불가능 해집니다.
그 실현은 유동성 자체에 근거하여 자동으로 금지됩니다.

예시.
귀여움과 폭압적 통제.

귀여움.
상대방의 부하가 상사에게 자신에 대해 다음과 같이 가정하게 만드는 것.
--
상급자가 하급자에게 다른 하급자에 대해 다음과 같이 믿게 만듭니다.
나는 당신을 위해 예뻐지고 싶다.
나는 당신을 쓰다듬고 싶다.
--
상사에 대한 부하의 태도.

귀엽다.
다음과 같은 내용입니다.

상급자가 미리 정해 놓은 틀.
윗사람에 의해 그 틀 안에 들어간다.
틀에서 벗어나지 않는다.
틀에서 벗어나려고 하지 않는다.
틀을 벗어나고 싶지 않은 마음.
결국은 다음과 같은 것입니다.
부하 직원은 상사의 폭압적인 통치를 받아들이고 갈망합니다.
부하가 상사에게 이러한 것들을 확신하고 표현하는 태도.

예쁘지 않다.
다음과 같이 구성됩니다.

상사가 미리 설정한 틀.
그 프레임과 충돌하는 부하의 행동.
프레임의 존재에 대한 부하의 반항과 저항 행위.
프레임의 존재를 비판하는 부하의 행위.
프레임에서 벗어나려는 부하의 행동.
부하가 상사에 대해 그러한 행동을 취하려는 시도.
상사에 대한 부하의 태도.

귀여움. 이 개념의 사회적 존재.
그것은 다음의 내용입니다.
액체 성격의 폭압적 지배 현상. 그것의 명백한 증거.
사회의 유동성. 그것의 명백한 증거가 되려면.

유동성 속 폭압적 지배의 다양성.
유동성 내에서 최상위 메인 영역은 하위 영역을 포섭하고 포용합니다.
하위 영역은 하위 영역을 포용하고 포용합니다.
하위 영역은 하위 영역의 하위 영역을 포용하고 포용해야 합니다.
그들의 반복.

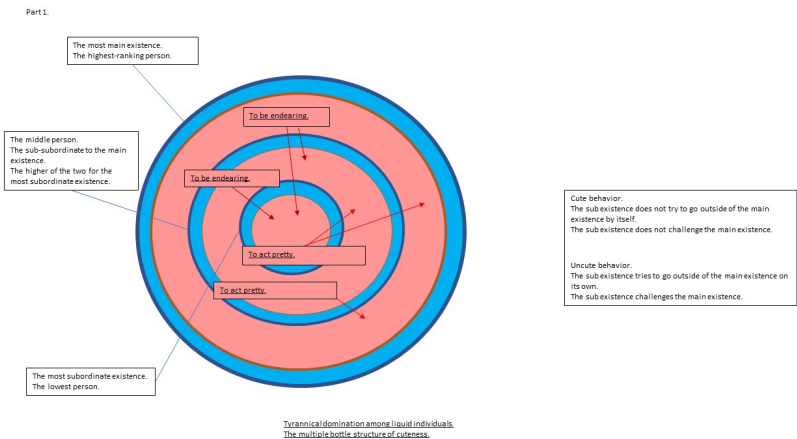
다음과 같은 내용입니다.
액체 내에서 최상위 주 영역은 하위 하위 영역을 폭압적으로 지배하고 있습니다.
그 하위 지역은 하위 지역을 폭압적으로 지배하고 있습니다.
하위 지역은 하위 지역의 하위 지역을 폭압적으로 통제하고 있습니다.
그들의 반복.

다음과 같습니다.
유동적 성격의 폭압적 지배의 다중 구조.

그것은 다음과 같습니다.
액체의 내부에서 최상위 수준의 주요 영역은 하위 수준의 하위 영역

을 사랑하고 있습니다.
하위 지역은 하위 지역을 후원하고 있습니다.
하위 지역은 하위 지역의 하위 지역을 사랑하고 있습니다.
위 과정을 반복합니다.

다음과 같은 내용입니다.
액체의 하위 지역이 상위의 주 지역에 귀여운 태도를 보이고 있습니다.
하위 하위 지역이 해당 하위 지역에 대해 귀여운 태도를 보이고 있습니다.
하위 하위 지역은 해당 하위 지역에 대해 귀여운 태도를 보이고 있습니다.
그 반복.

다음과 같은 내용입니다.
액체 성질의 귀여움의 다중 구조.

생물의 몸.
그것은 자신의 신경계를 포함하고 있습니다.
그것은 자신의 정신을 포함해야합니다.
그것은 자신의 마음을 포함하고 있습니다.

생명체의 몸과 마음. 신경계와 생물의 나머지 신체.

생물의 몸과 마음.
생식 세포의 매개체입니다.
생물의 유전적 자손의 생성과 관련이 있습니다.

신경계를 제외한 생물의 신체 부위.
그것은 신경계의 매개체입니다.
신경계에서 사고 과정의 매개체라는 것입니다.
사고 과정.
결합할 다음 세포를 선택할 때 가변적이거나 새로운 중간 세포를 말합니다. 생각하는 세포.
이러한 사고 세포 그룹에 의해 형성된 후천적 신경 회로.
이것은 생물의 문화적 자손의 생성과 관련이 있습니다.

그러한 문화적 자손의 생성에서.
사고 과정이 가지고있는 토폴로지 모양.
외부 환경에 대한 그러한 모양에 대한 정보의 물리적 각인. 기호.
그러한 각인을 만드는 능력은 생명체에 필수적입니다.
그러한 각인을 통해 그러한 사고 과정을 다른 신경계로 복제하는 것.
이러한 각인을 생명체간에 교환하는 능력은 필수적입니다.
생물학적 신경계가 그렇게 할 수 있는 능력.
그것은 다음으로 구성됩니다.
상징적 상호 작용. 그렇게 할 수 있는 능력.

모바일 라이프 스타일 사람들. 모바일 라이프스타일 사회.
예시. 서방 국가. 중동 국가. 몽골.

그들이 생존을 유지하는 데 직면한 근본적인 문제.
그들은 다음과 같습니다.

식물 성장을위한 열악한 외부 환경.
예. 건조함. 차가움. 극심한 더위.
이러한 환경에서 사는 사람들에게는 다음과 같은 생활 방식이 생깁니다.
모바일 라이프스타일.
여기에는 다음이 포함됩니다.

생계를 위해 가축 방목에 전적으로 의존합니다.

모바일 라이프 스타일에서 많은 수의 가축 사육 및 도축의 정상화.
다음과 같은 결과가 발생합니다.
모바일 사회에서는 다음과 같은 생각을 할 수 없거나 금지됩니다.
인간 존재를 일반적으로 생명체에 포함시킵니다.
인간의 정신에서 일반적으로 생물에 공통된 광범위하고 총체적인 자질을 발견합니다.
모바일 라이프스타일 사회에서 그러한 사고의 수용.
그 사회의 사람들에게 다음과 같은 결과를 초래할 것입니다.
심각한 정신적 붕괴.
심각한 정신적 탈선.
이를 방지하기 위해 다음과 같은 조치를 취해야 합니다.
그들의 생활 방식에서 가축 도살을 완전히 피하거나 포기합니다. 그러한 필요성의 발생.
결과.
그들은 식물 성장을위한 열악한 외부 환경에 직면하여 생존 할 수없고 죽을 것입니다.

그들은 그들을 예방하기 위해 다음과 같은 생각을 강박 적으로 생각해야합니다.
인간의 존재를 일반적으로 다른 생명체의 존재와 구별하기 위해.
다음 두 가지 생각 중 하나를 선택하도록 강요합니다.
--
(1)
자신의 존재는 일반적으로 다른 생명체보다 열등하다.
그들의 존재는 일반적으로 다른 생명체보다 낮다.
--
(2)
그들의 존재는 일반적으로 다른 생명체보다 우월하다.
그들의 존재는 일반적으로 다른 생명체보다 우월하다.
--

(1)은 너무 가혹하고 굴욕적이며 용납할 수 없다.
결과적으로 위의 (2)는 너무 가혹하고 굴욕적이며 받아들일 수 없다.
그들은 위의 (2)를 받아들일 수밖에 없습니다.
결과.
그들은 위의 (2)를 필사적이고 강박적으로 고집할 수밖에 없습니다.
예시.
유대교. 기독교. 이슬람교.

그 종교들의 창조 신화.
일반적으로 다른 생물에 대한 인간의 압도적 인 우월성에 대한 주장.

위의 내용들.
이들은 모바일 라이프 스타일의 근본적인 크립토나이트이자 치명적인 약점입니다.
그것들은 이동 사회의 근본적인 핵심이자 치명적인 약점입니다.

앉아서 생활하는 사람들. 앉아서 생활하는 사회.
예. 중국. 러시아. 한국. 일본.
그들은 다음과 같은 핵심 포인트를 끊임없이, 끊임없이, 지속적으로 찌르고 공격합니다.
위의 크립토나이트는 모바일 라이프스타일을 가진 사람들의 약점과 약점입니다.
결과는.
앉아서 생활하는 사람들. 앉아있는 라이프스타일 사회.
그들은 다음 내용을 새로운 방식으로 실현할 수 있어야합니다.
모바일 라이프 스타일과 모바일 사회에서 글로벌하고 영구적 인 우위를 유지하기 위해.

후천적인 좌식 집단 사회를 다른 사회가 지배하는 것.
그러한 지배를 영구적으로 가능하게 하는 것.
예시. 다른 국가에 의한 일본의 영구적 지배.

방법.
다음 규칙을 기반으로합니다.
획득한 정착 집단 사회에서 가장 높은 지위를 가진 다른 사회에 의한 점령.
다른 사회가 이를 달성하는 데 성공하면.
위에서 언급한 사회는 아무런 저항 없이 획득한 정착 집단 사회를 영구적으로 계속 지배할 수 있습니다.
예시. 전후 미국의 일본 지배. 그 영속성.

전제 조건.
다른 사회가 획득한 정착 집단 사회에서 최고의 지위를 차지하려고 할 때.

획득한 정착 집단 사회는 전면전을 통해 결정적이고 압도적인 방식으로 총체적이고 포괄적이며 전면적인 저항을 제공해야 한다.
이러한 저항은 획득한 정착 집단 사회의 최고위층이 패배를 인정할 때까지 무기한 계속되어야 한다.
다른 사회는 위의 최종 목표를 달성하기 위해 그러한 모든 저항을 철저하고 완전히 분쇄해야 합니다.
예시. 태평양 전쟁에서 미국이 일본 본토를 철저히 폭격하고 불태운 것이 그 예입니다.
다른 사회는 위의 최종 목표를 달성한 후에도 새로운 저항의 가능성을 완전히 봉쇄하기 위해 획득한 정착 집단 사회의 중심에 군사 장비를 지속적으로 매우 가깝게 배치해야 합니다.
예시. 일본의 수도권 바로 인근에 전후 대규모 미군 증강이 시행되고 지속되고 있습니다.

이것이 후천적 정주형 집단 사회의 본질입니다.
이것이 후천적으로 정착된 집단 사회의 근본적인 크립토나이트이자 치명적인 약점입니다.

이런 치명적인 약점.
다른 사회가 이를 새롭게 이용할 가능성. 그 가능성.

예시. 다른 좌식 생활 방식 사회.
중국. 러시아. 한국.

이들은 후천적으로 정주하는 사회를 지배하기 위해 폭압적인 통치를 도입합니다.
이를 통해 후천적 좌식 집단 사회에 대한 영구적 지배를 더욱 공고히 할 수 있습니다.

후천적 집단 사회에 대해 깊은 원한을 품을 수 있습니다.
예시. 일본에 대한 적개심.
후천적으로 정착한 집단 사회에서 최고의 지위를 차지할 수 있다면.
그들은 후천적 집단 사회에 영원히 상처를 주고 괴롭힐 수 있습니다.
예시. 한국은 일본을 영원히 상처주고 학대할 수 있습니다.

생물의 성적 생식의 기원.

다음과 같은 내용입니다.

(1)
생물의 본질은 액체성이다.
이러한 액체 생물에서 상대적으로 기체 상태의 새로운 세대의 생물.
유전 정보의 돌연변이 발생.
그것은 성적 생식의 기원입니다.
그것은 생물체에서 액체와 기체 배우자를 분리하는 것입니다.
생물체에서 정자와 난자가 분리되는 것입니다.
그것은 생물체에서 남성과 여성의 분리입니다.

(2)
생물의 본질은 액체입니다.
그러한 생물에서 상대적으로 기체 상태의 생물과 상대적으로 액체 상태의 생물이 새롭게 분리되는 것을 말합니다.
예시. 바이러스는 상대적으로 기체 상태의 생명체입니다.
예시. 다세포 생명체는 상대적으로 액체 생명체입니다.

유전 정보의 돌연변이 발생.
상대적으로 기체 상태의 생물과 상대적으로 액체 상태의 생물이 교차하지 않는 방식으로 동시에 공존하는 것.
그러던 어느 날 서로 섞이게 되었습니다.
유전 정보에 돌연변이가 발생한 것입니다.
이것이 감수분열의 기원입니다.

그것은 성적 생식의 기원입니다.
그것은 생물체에서 액체와 기체 배우자의 공존입니다.
그것은 생명체에서 정자와 난자의 공존입니다.
그것은 생물체에서 남성과 여성의 공존입니다.

(3)
생물의 본질은 액체성입니다.
그러한 생물에서 상대적으로 기체 상태의 생물과 상대적으로 액체 상태의 생물이 새롭게 분리되는 것입니다.
예시. 바이러스는 상대적으로 기체 상태의 생명체입니다.
예. 다세포 생물은 상대적으로 액체 생물입니다.

후속.
기체 생명체가 액체 생명체 속으로 뛰어들어 새롭게 소유했습니다.
기체 생명체가 액체 생명체와 합쳐짐.

그 결과.
성적 생식의 기원입니다.
그것은 생명체 안에 액체 배우자와 기체 배우자가 공존하는 것입니다.
그것은 생명체에서 정자와 난자의 공존입니다.
그것은 생명체에서 남성과 여성의 공존입니다.

추가. 2022년 10월 첫 발행. 생물학적 신경계. 신경 회로의 설계 및 구현 시 고려 사항. 물리 역학의 일부로서의 생물 역학. 생물의 정신에서 부상과 질병. 신경 회로에서의 표현.

기체와 액체의 혼합물.
기체 안에 존재하는 액체.
예시. 구름. 안개. 비.
액체 속에 존재하는 기체.
예시. 미세한 거품.

이러한 현상을 생물 군집에 적용하는 것.
기체 속에 존재하는 액체.
예. 남성이 지배하는 사회에서 여성.
액체 속에 존재하는 기체.
예. 여성이 지배하는 사회에서 남성.

생물학적 신경계의 부분들 사이의 연결.

생물학적 신경계에서 부분 간의 데이터 송수신.
대기열로 표현하는 것이 바람직합니다.

큐를 관리하는 시스템.
큐의 배열 번호는 각 파트마다 하나씩 고유해야 합니다.
대기열의 배열 번호는 부품의 배열 번호와 동일해야 합니다.
각 파트가 결합될 상대방입니다. 이러한 번호와 이름을 참조하는 테이블. 이러한 테이블을 생성하려면.
파트 간 조인이 새로 생성될 때마다 새 테이블을 생성해야 합니다.

각 파트에서.
발사에 의해 생성될 데이터의 양입니다.
발사에 의해 생성될 데이터의 내용입니다.
실행 빈도.
학습 결과에 따른 가변 값입니다.

각 부분.
데이터가 바인딩될 부분입니다.
파트에 전송할 데이터의 대상입니다.
새 대상을 생성할 수 있어야 합니다.

큐를 관리할 범위입니다.
로컬 케이스. 대기열 교환의 범위를 생명체 내부로 제한합니다.
글로벌. 대기열 교환의 범위를 전 세계로 확장합니다.

리소스 관리 인프라. 내부 환경. 외부 환경.
이러한 인프라 내의 프로세스.
부족 센터. 리소스 부족에 대한 알림 및 경고. 프로세스. 중간 셀에 원활한 출력을 제공하는 것입니다. 따라서 중간 셀을 제어합니다.
초과 센터. 리소스 초과에 대한 알림 및 경고. 프로세스. 중간 세포에 억제적인 출력을 생성합니다. 중간 셀을 제어하기 위해 그렇게 합니다.
다음 프로세스로 구성됩니다.
내장된 자원의 양을 계산합니다.
유입되는 자원의 양을 계산합니다. 생산되는 자원의 양을 계산합니다.
유출되는 자원의 양을 계산합니다. 소비되는 자원의 양을 계산합니다.

모든 자원의 양을 실시간으로 계산합니다.

외부에서 내부로 리소스를 보내는 과정.
내부에서 외부로 리소스를 보내는 과정.
내부에서 리소스를 생산하는 과정.
내부에서 리소스를 소비하는 프로세스.

신경계 측면의 프로세스.
신경계의 중간 세포에 의한 자원 출력과 자원 입력 사이의 연결.
출력 세포에 의한 자원 흡입의 근육 작용.
외부 자원이 여전히 존재한다는 입력 세포에 의한 감지 작업.

상호 큐잉에 의한 이들 간의 연결.
이를 통해 우리는 생명체와 전 세계에 자원 교환의 시스템과 시장을 구축할 수 있습니다.

유동성. 산란성. 여성성.
순응으로 사회 전체를 통합하려는 경향.
사회 전체를 "예"로 공고히하는 경향.

기체. 정자. 남성성.
사회 전체에 가역성을 흩뿌리는 경향.
사회 전체에 "아니오"를 흩뿌리는 경향.

단서의 구성 요소.
세포.
신경계.
입력 세포.
출력 세포.
중간 세포.

생명체를 위한 내부 환경에서의 자원 관리.
생물을 위한 외부 환경에서의 자원 관리.

신경계와 내부 자원 관리 인프라를 연결할 필요가 있습니다.
신경계와 내부 자원 관리 세포 사이의 결합에 필요합니다.

신경계는 외부 자원 관리 인프라와 결합해야 합니다.
뉴런은 외부 자원 관리 메커니즘에 결합되어야 합니다.

큐의 엔티티는 서버여야 합니다.
큐의 엔티티는 생물학적 세포여야 합니다.
큐의 엔티티는 무생물 메커니즘입니다.

큐의 발신자는 클라이언트입니다.

큐의 수신자는 서버입니다.
큐의 집계자는 서버입니다.

대기열 관리에서.
신경계, 내부 환경 및 외부 환경의 전체 관리는 통일 된 방식으로 관리되어야합니다.
전체 목록을 파악할 필요가 있습니다.

생물학적 신경계의 실현.
이를 위한 대기열 관리.
각 유형의 큐를 개별적으로 관리하는 것만으로는 충분하지 않습니다.
중앙에서 관리 할 필요가 있습니다.

프로그램에서 대기열 관리. 예. 예: 파이썬 언어.
사전을 사용하면 더 쉽게 관리 할 수 있습니다.

전 세계를 여러 중첩 구조로 통합하는 거대한 사전.
그러한 사전을 만들려면.

대기열의 새 조인을 만들 때 난수를 사용합니다.
따라서 사전에서 대기열의 자동 번호 지정이 필수적입니다.

먼저 각 부분의 이름에 대한 통합 사전을 생성해야 합니다.
각 파트의 이름 사전에서 각 파트의 용어 번호 배열을 자동으로 생성합니다.

각 파트의 이름 사전. 관리 방법.

(1)

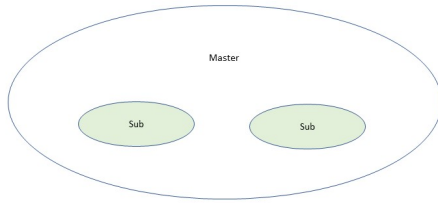
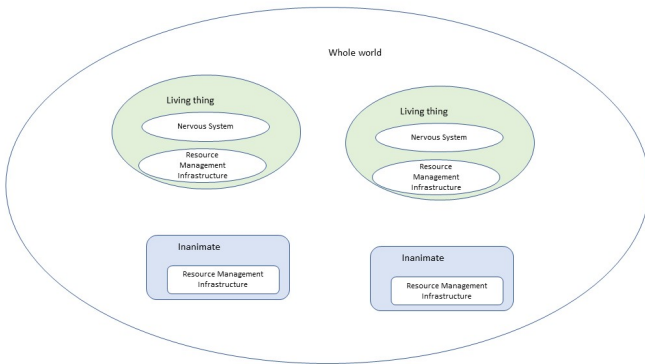
계층적 모델.
마스터. {'A','B','C'}
계층 번호는 처음에 첫 번째 번호로 설정됩니다. 계층 번호는 첫 번째 번호로 설정됩니다.

Sub. {{'A1','A2','A3','A4'},{'B1','B2'},{'C1','C2','C3'}}
계층 번호는 하나씩 추가해야 합니다.

이 마스터와 서브의 관계는 계층 구조의 루트에서 끝까지 일관되게 반복되어야 합니다.

큐 분류.
첫 번째 차원입니다. 신경계. 내부 환경에서의 리소스 관리. 외부 환경에서의 자원 관리.
두 번째 차원. 생물. 무생물.
이 두 차원은 동시에 작동합니다.
이들의 관계는 계층 구조로 해결할 수 없습니다.
이들의 관계는 포용으로 해결할 수 없습니다.
계층은 일종의 포용 관계입니다.
포함 관계는 배열로 표현할 수 있습니다.

(2)
집합 모델.
마스터는 여러 개의 하위를 포함해야 합니다.

이 경우
--
무생물 안에 여러 생물을 포함합니다.
작동하지 않습니다.
--
전체 세계 안에 여러 생물과 무생물을 포함하는 경우.
작동합니다.
--
결론.
우리는 세상을 바라보는 새로운 관점이 필요합니다.
--

A general, inclusion relation in a set model.

Inclusion relation between the whole world and living things and inanimate objects in the set model.

구성 요소 간의 데이터 및 자료 교환.
이를 가능하게 하는 대기열, 서버, 클라이언트.
기능은 계층 구조의 최하위 레벨에 있는 객체와 프로세스만 소유합니다.

전 세계의 모든 연결은 먼저 미리 구성됩니다.
이는 여러 개의 중첩된 구조로 표현됩니다.

그 내용을 전역 변수로 취급합니다.
내용을 기반으로 각 프로세스 및 각 대기열을 자동으로 생성하고 시작합니다.
이를 위해 각 함수에서 위의 전역 변수를 활성화합니다.

새로운 본드가 생성되거나 본드 강도를 학습할 때마다 위의 전역 변수의 내용을 직접 변경합니다.
이렇게 함으로써 결합 구조의 일관성과 전체 월드의 결합 내용을 영구적으로 유지해야 합니다.

리소스 관리 알고리즘.
다음 단계는 다음과 같습니다.

자원의 양을 측정합니다.
이전 단계에서 자원의 양을 회상합니다.
자원의 유입을 획득합니다. 자식 타이머 프로세스 사용.
자원의 유출량을 얻습니다. 자식 타이머 프로세스를 사용합니다.
자원의 생산량 검색하기. 자식 타이머 프로세스를 사용하려면.
리소스 소비량을 조회합니다. 자식 타이머 프로세스를 사용하려면.

현재 단계의 자원 사용량을 계산합니다.
다음과 같은 내용입니다.
--
이전 단계의 리소스 양입니다.
플러스. 신규 유입 및 생산량.
마이너스. 신규, 유출 및 소비.
--

이전 "현재 자원 수량"이 이전 단계의 수량으로 설정되어 저장됩니다.
새로 계산된 자원량 계산 결과입니다. 이 값은 현재 단계의 새로운 자원량으로 새로 설정됩니다.

위 절차는 무한 루프에서 반복됩니다.

자원 유출. 해당 시점의 유출량을 설정합니다.
자원의 유입. 해당 시점의 유입량을 설정합니다.
자동 타이머 프로세스 또는 신경계 작동 프로세스에 의해 실현됩니

다.

자원 소비. 해당 시점의 소비량입니다. 이 양은 넓은 의미에서 유출에 포함됩니다.
자원 생산. 해당 시점의 생산량입니다. 이 수량은 넓은 의미에서 유입 수량에 포함됩니다.
자동 타이머 프로세스 또는 신경계 작동 프로세스에 의해 실현됩니다.

전 세계에서.
한 존재에 대한 자원의 유출. 그것은 다른 존재를위한 자원의 유입에 해당합니다. 이 두 가지는 두 가지 별개의 것으로 동시에 발생합니다.
한 존재를 위한 자원의 유입. 한 존재에게 그것은 다른 존재를 위한 자원의 유출과 동일합니다. 이 둘은 서로 다른 두 가지로 동시에 발생합니다.
한 프로세스에 대한 자원의 유출. 한 프로세스의 경우 리소스 유출은 다른 프로세스의 리소스 유입에 해당합니다. 이 둘은 서로 다른 두 가지 일이 동시에 발생합니다.
한 프로세스에 대한 리소스 유입. 다른 프로세스에 대한 리소스 유출과 동일합니다. 이 두 가지는 서로 다른 두 가지로 동시에 발생해야 합니다.
동시 발생을 보장하기 위해서는 더 높은 존재가 필요합니다. 이것이 바로 물리 법칙입니다. 그것이 바로 물리적 역학입니다.
자원의 유출과 유입은 두 개체 사이의 물리적 힘 관계에 의해 결정됩니다. 이러한 물리적 힘 관계를 결정하는 규칙은 물리 법칙과 물리적 역학입니다.

생물학적 역학.
생물학적 역학은 물리적 역학의 확장으로 존재합니다.
그것은 일종의 물리적 역학입니다.

역학, 강약 관계.
역학, 크고 작은 관계.
예. 에너지. 중력. 열. 빛. 자성. 전기. 전자. 통신.
이들은 생명체들 사이의 계층적 관계를 결정하고 형성합니다.
무생물 간의 계층적 관계를 결정하고 형성합니다.
그들은 생물과 무생물 사이의 계층 적 관계를 결정하고 형성합니다.

이러한 역동적 인 계층 관계.
다음과 같습니다.

상급자는 하급자의 자원을 물리적으로 취할 수 있습니다.
상급자는 하급자의 자원을 물리적으로 획득할 수 있다.
부하직원은 상사로부터 자신의 자원을 박탈당한다.
부하 직원은 자신의 자원을 잃습니다.
부하 직원은 상사의 자원을 가져갈 수 없습니다.
부하 직원은 상사의 동의 없이는 상사의 자원을 가져갈 수 없습니다.

이는 생명체에게 공통적입니다.
무생물 사이에서도 공통적이다.
생물과 무생물 사이에 공통적입니다.

그 자신이 다른 사람보다 높거나 낮습니까?
이러한 동적 관계에 따라 자동으로 결정됩니다.

액체 계층 구조. 고밀도 계층 관계. 부드러운 위계 관계.
상대방과의 마찰이 없습니다. 상대방이 애초에 리소스를 장악하려는 시도에 저항할 수 없습니다.

기체적 계층 관계. 밀도가 낮은 계층 관계. 거친 계층 관계.
파트너와 상대방 사이에 마찰이 발생합니다. 상대방의 자원 장악 시도에 저항할 수 있는 능력.

리소스의 유입 및 유출.
리소스의 유입 및 유출.
자원의 획득과 손실.
두 개체 간의 관계에 따라 다음과 같이 분류됩니다.
두 프로세스 간의 관계에 따라 다음과 같이 분류합니다.
동등한 관계. 자원은 플러스 또는 마이너스 0으로 동등하게 교환되어야 합니다. 상호, 동등, 박탈. 상호, 평등, 착취.
계층적 관계. 자원이 들어오고 나가는 일방적인 흑자 또는 적자.
생명체 사이에서 흔히 볼 수 있습니다.
무생물 사이에서도 공통적입니다.
생물과 무생물 사이에 공통적이어야 합니다.

상급자는 자신의 자원을 물리적으로 점유할 수 있다.
상급자는 부하가 자신의 자원을 탈취하려는 시도로부터 자신의 자원을 물리적으로 방어할 수 있어야 합니다.

부하 직원은 자신의 자원을 물리적으로 점유할 수 없습니다.

부하 직원은 상급자의 탈취 시도로부터 자신의 자원을 물리적으로 방어할 수 없습니다.

상사는 부하 직원을 물리적으로 재배치할 수 있어야 합니다.
상사는 부하 직원을 물리적으로 이동할 수 있어야 합니다.
상사는 부하 직원을 물리적으로 제거할 수 있어야 합니다.

부하는 상급자를 물리적으로 이동할 수 없습니다.
부하직원은 상급자를 물리적으로 이동할 수 없습니다.
부하 직원은 상급자를 물리적으로 제거할 수 없어야 합니다.

유동 자원. 예시. 물.
기체 자원. 예시. 산소.
유동적이어야 합니다. 자동으로 유입되어야 합니다. 자동으로 흘러나와야 합니다.
새기거나 각인하거나 인쇄할 수 없습니다.

견고한 자원. 예시. 금속. 바위.
움직이지 않아야 합니다. 움직이지 않아야 합니다. 수동으로 옮겨야 합니다. 수동으로 제거해야 합니다.
조각, 각인 또는 인쇄가 가능해야 합니다.

세분화된 리소스. 예. 쌀알. 모래 알갱이.
분말 자원. 예시. 밀가루.
고체이지만 어느 정도 유동적일 수 있습니다.
이 경우 각인, 조각 또는 인쇄가 일시적으로 가능하지만 곧 사라질 것입니다. 예시. 모래 글자.

박막 리소스. 유연한 리소스. 변형 가능한 리소스. 예시. 아메바. 버드나무 가지.
단단해야 하지만 어느 정도는 움직일 수 있어야 합니다.
조각, 조각 또는 인쇄는 가능하지만 어렵습니다. 예. 변형 가능한 스펀지에 텍스트 조각.

정보를 보유할 수 있는 리소스.
정보를 지울 수 있는 리소스.
예. 예.
자성 물질. 하드 디스크.
반도체 메모리.
플라스틱. 음악 CD.

종이와 잉크.

개별 생물.
생물들의 사회.
그 내부는 액체와 같아야합니다.
다음과 같은 내용입니다.
수완. 수완. 긴급성.
비무장화. 스크래치 가능성.
예시. 여성성.

그들의 외부는 단단합니다.
그들의 외부는 기체입니다.
그것은의 내용입니다
비 자원. 비 자원. 비긴급성.
무장. 공격성. 방어성. 스크래치 저항성.
예시. 남성성.

살아있는 것. 무생물.
자원 보유량이 크든 작든, 강하든 약하든, 다음과 같은 세력.
--
점령력.
획득할 수 있는 힘입니다.
공격력.

예시.
출력 셀의 출력 강도. 자원 유입 기지에서의 성능 강도.
--
점령 및 보유력.
유지력. 점령력. 사적 소유권. 소유 권력. 소유.
방어력. 방어력.

예시.
중간 또는 출력 셀에서 방어 또는 방어 전략을 개발하고 실행하는 능력.
--

자원의 유출, 유입 및 이동에 대한 매개 변수를 프로그램 매개 변수로 설정하는 기능.

생물. 무생물.
자원을 교환하는 다음 엔티티.
교환의 출처와 교환의 대상을 연결하는 사람.
중개자.
중개자.
중개자. 연락 담당자.

구체적으로 다음과 같습니다.
저장 매체. 기록 미디어.
통신. 운송. 배포. 그들의, 회로 및 수단.
영업 사원. 소매업자.

이러한 연결의 의사 결정자.
출력 셀이 아닙니다.
중간 셀입니다.

살아있는 것.
그 자신이 다른 사람들로부터 자원을 가져올 때.
그는 매번 자신의 출력 셀과 자원 유입 기지를 다른 셀과 어디에 연결합니까?
그것은 다음과 같은 장소입니다.
--
다른 쪽에 있는 자신의 자원의 출구.
자신의 자원의 배출구도 아니고 다른 쪽의 크립토나이트도 아닌 더미입.
--
상대가 살아있는 생명체일 경우.
상대방의 신경계 활동을 마비시키는 트리거 마우스.
--
자신이 다른 사람을 학살할 때.
상대방의 신경계 활동을 종료시키는 트리거 마우스.
베이스의 입은 상대방의 신경세포를 하나씩 죽입니다.
베이스의 입은 상대방의 각 뉴런의 수명을 종료합니다.

베이스의 입은 다른 쪽의 자신의 뉴런에 활동을 가져옵니다.
기초의 입은 다른 쪽의 자신의 뉴런에 활동의 에너지를 공급하는 기초의 입입니다.
베이스의 입은 다른 쪽에서 자신의 뉴런의 각 뉴런의 활동을 제어합니다.
다른 쪽에 있는 자신의 생명 유지의 중요한 지점의 입입니다.
--

생물학적 신경계에서 신경 활동의 끝.
컴퓨터 시뮬레이션에 의한 실현.
다음으로 구성됩니다.
--
프로세스 자체의 종료.
프로세스 내부의 무한 루프 종료.
--

생물학적 신경계에서.
--
남은 자원이 아주 아주 적을 때의 반응.
행동하는 결단력. 할 수 있는 모든 것을 하는 것.
--
남은 자원이 매우 적을 때.
활동 중단. 활동의 마비.
활동 재개 가능성을 미리 확인합니다.
--
남은 자원이 완전히 소진된 경우.
활동 종료. 각 뉴런에서 프로세스 자체의 종료. 죽어가는 중.
활동을 재개할 수 없음.
--

정치.
그것은의 내용입니다
가장 높은 사회적 계급을 중심으로 파악한 생물의 생물학적 역학.

생물의 본질에있는 물성.
그것은 다음과 같습니다.

생명체 자체는 물리적 존재입니다.

자원과 시설은 생명체를 위한 물리적 존재입니다.
생명체에게 자원의 물리적 점유는 자신의 삶을 더 쉽게 만듭니다.

영토와 영역은 생명체를 위한 물리적 실체입니다.
생명체에게 거점 또는 요새는 물리적 존재입니다.
생명체의 생체 포인트는 물리적 존재입니다.

생명체에서 중요한 지점입니다.
물리적 파괴 또는 물리적 치사율은 생명체 자체의 치명적인 상처입니다.

생명체에서 폭력과 지배는 물리적입니다.
생명체의 공격과 방어는 물리적입니다.

생명체의 정신적 크립토나이트.
그것은 자신의 신경계 내부에 물리적으로, 국소 적으로 존재합니다.
그러한 생물학적 신경계.
결국 그것은 물리적 존재입니다.
생물학적 신경계가 물리적으로 파괴되면 생물의 정신도 파괴됩니다.

생물의 정신적 역학은 생물의 물리적 역학에 수렴하고 기인합니다.
생명체들 사이의 정치는 수렴하고 물리적 역학에 기인합니다.

생명체 간의 정신적 교섭.
그것은 궁극적으로 다음을 목표로합니다.
자신이 물리적 자원을 획득하는 데 더 큰 이점을 얻습니다.

생물을위한 정신적 크립토나이트.
--
생명체의 정신의 사적인 영역.

생명체의 정신의 내면 영역.
생명체 정신의 프라이버시.
생명체의 정신에 있는 기밀 정보.
생명체의 정신에 숨겨진 물질.
생명체의 정신에서 내부 억압의 대상.
--
신경계 내부에 존재하는 물리적 존재.

생명체의 정신적 크립토나이트.
다음과 같은 것들이 있습니다.
--
오래된 상처. 트라우마 오래된 부상.
배신. 불신 불충성.
수치심. 부정적인 시선.
--
약점. 무능력.
질병. 장애.
거짓말. 거짓. 허영심.
--
비무장. 무방비. 약함. 그들의 노출.
예시. 성적인 번식을 위한 성행위.
--

살아있는 것의 정신에 상처.
생물의 정신병.
그들의 신경 회로 표현.
그들의 구현이 필요합니다.

살아있는 것의 정신에 상처.
그들은 다음과 같습니다.
--
과거에 실패한 자신의 경험.
과거에 자신의 무능력에 대한 경험.
과거에 자신의 사회적 종속 경험.
과거에 자신의 자원을 잃은 경험.
과거에 자신의 자기 의심에 대한 그의 경험.

과거에 다른 사람들에 대한 자신의 불신에 대한 경험.
--
자신의 정신과 신경계에서 그들에 대한 그의 기억.

자신의 정신과 신경계에있는 과거의 오래된 상처.
그 오래된 상처를 끌고 가지 않는 살아있는 것. 그 자신의 정신은 강하다.
그런 오래된 상처를 끌어들이는 살아있는 것. 그의 자신의 정신은 약합니다.

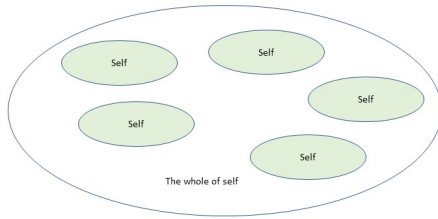
자신의 정신과 신경계에있는 과거의 오래된 상처.
자신의 정신과 신경계 내부의 그 기억의 억압.
그의 마음은 그 기억을 기억하지 못합니다.

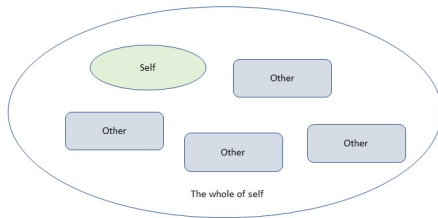
그들은 억제 유형의 중간 세포에 의해 수행됩니다.
억제 유형의 피드백 기능에 의해 수행됩니다.

유 전적으로, 그들은 고정되거나 생각하지 않는 세포에 의해 수행됩니다.
그들은 문화적으로 고정되지 않거나 생각하는 세포에 의해 수행됩니다.

생물의 정신병.
그들의 신경 회로 표현.
그들의 필요성.

(1)
다중 정신. 여러 신경계.
생물의 정신이 자신과 타인의 여러 정신으로 구성된 상태.

생명체는 다음과 같이 느낍니다.
자신의 정신 또는 신경계에서.
둘 이상의 자아 또는 신경계가 동거합니다. 다중 인격입니다.

General, inclusions in multiple personalities.

자아의 정신과 신경계가 다른 여러 사람의 정신과 신경계와 서로 동거하는 것입니다. 그것이 정신 분열증입니다.

Inclusion, in general, in schizophrenia.

유익한 한 모든 정신 장애가 아닙니다.

(1-1)
다중인격.

한 생물의 정신이 여러 자아의 정신으로 구성된 상태.
생물의 신경계는 여러 자아의 신경계로 구성되어 있습니다.
이러한 여러 마음과 신경계는 상호 자율적이며 서로 독립적입니다.

(1-2)
정신분열증.
생물이 다음과 같은 감각을 자발적으로 발전시키는 상태.
살아있는 것의 그러한 상태.

한 생물의 정신과 다른 생물의 정신의 동거.
다른 생물의 마음 속에 한 생물의 마음의 거주.

한 생물의 신경계가 다른 생물의 신경계에서 동거하는 것.
한 생물의 신경계 내에서 다른 생물의 신경계가 자율적이고 독립적으로 작동합니다.

한 생물의 정신 내에서.
다른 생물의 정신이 자신의 정신에 명령이나 명령을 내리고 있습니다.
한 생물의 신경계 내에서.
다른 생물의 신경계는 자신의 신경계에 명령, 명령 및 지시를 내립니다.
이러한 명령, 명령, 지시의 회로는 자신의 신경계 내에서 실제 존재합니다.

예시.
환청. 다른 사람의 목소리가 자신의 정신 속에서 지속적으로 들립니다.
조작적인 경험. 그 자신은 자신의 정신 속에서 다른 사람에 의해 조작됩니다.

살아있는 것에서.
자신의 정신 안에 다른 사람의 정신이 동거하는 것.
타자의 영은 자아의 영 안에 산다.
타자의 영은 자율적이며 자아의 영과 독립적입니다.
타자의 영은 자아의 영의 액체 내부에 기체 거품으로 존재합니다.

자아의 정신 안에서 타자의 정신과 신경계는 동시에 다중적이고 내면화되어 있습니다.
이러한 다중 정신과 타인의 신경계는 서로 자율적으로 소통합니다.
이렇게 다중적인 타인의 정신과 신경계는 서로 자율적으로 소통하고 자아의 정신과 신경계와도 자율적으로 소통합니다.
이러한 통신은 다음 내용을 얻지 않고도 자체적으로 이루어져야 합니다.
본인의 정신 또는 신경계에 의한 허가 또는 비공식적 동의.

타인의 정신 또는 신경계가 본인의 정신 또는 신경계 내에 거주하고 있는 경우.
자아의 정신과 신경계가 타인의 정신과 신경계의 활동을 통제할 수 없는 상태.
상대방의 마음과 신경계의 활동을 통제 할 수 없음.

다른 사람의 정신과 신경계에 의해 자신의 정신과 신경계의 사적 영역이 지속적으로 침입하는 것입니다.
그 결과.
자신의 정신과 신경계에서 프라이버시의 완전한 상실.

다른 사람의 정신과 신경계에 의해 자신의 정신과 신경계가 지속적으로 조작됩니다.

다른 사람의 정신과 신경계가 자신의 정신과 신경계 내부에 자리 잡은 상태.
다른 사람의 마음과 신경계는 다음과 같은 활동을 끝없이 계속합니다.
자아의 마음과 신경계에 대항합니다.
자아의 마음과 신경계 내부에서.
강력하게.
명령, 명령, 지시.
학대.
칭찬하다.
소유하다.
조종하다.

--
상대방에게 조종당하다. 상대방에 의해 학대당하다.

결과.
자신의 정신과 신경계가 불쾌감을 느낀다.
자신의 정신과 신경계가 편집증에 걸린다.
자아의 정신과 신경계는 상대방의 정신과 신경계를 공격적인 존재로 간주합니다.
자아의 정신과 신경계는 자아의 정신과 신경계 내부에서 타자의 정신과 신경계를 제거하고 추방하려고 시도합니다.
이를 실현하기 위해 자신을 필사적으로 만듭니다.
--
상대방에 의해 조종당한다. 상대방에게 존경받기 위해.
결과는.
그의 정신과 신경계는 즐거움을 느낄 것입니다.
그의 정신과 신경계는 만능의 감각을 가지고 있습니다.
그의 마음과 신경계는 웅장한 망상을 가지고 있습니다.
자아의 마음과 신경계는 다른 사람의 마음과 신경계를 즐거운 존재로 간주합니다.
자아의 마음과 신경계는 다른 사람의 마음과 신경계를 자아의 마음과 신경계 안에 유지하려고 시도합니다.
이것을 실현하기 위해 필사적으로 자신을 만듭니다.
--

자아의 정신과 신경계는 타자의 정신과 신경계를 이질적인 것으로 간주합니다.
자신의 정신과 신경계는 자신의 정신과 신경계 내부에서 타자의 정신과 신경계를 제거하고 추방하려고 시도합니다.
그 자신은이 실현을 위해 필사적입니다.
이 실현을 위해 그는 자신을 긴장 상태로 유지합니다.

이를 달성하기 위해 그는 사회적으로 자신을 철회해야합니다.
이를 위해 그는 자신이 사회적으로 비난해야합니다.

그러나 혼자서 그것을 실현하려는 시도
이를 달성하려는 그 자신의 시도는 결코 성공하지 못할 것입니다.
결과적으로.
그 자신은 강렬한 조작 경험을 갖게 될 것입니다.
그 자신은 강렬한 편집증이됩니다.
그 자신은 정신적으로 매우 긴장할 것입니다.
그 자신은 정신적으로 매우 피곤합니다.
그는 자신이 정신적으로 미치게됩니다.
그 자신이 정신적으로 절망적이됩니다.

그 자신이 자신에게 해를 끼칩니다.
그는 자신이 폭력적이되어 주변 사람들에게 해를 끼칩니다.

주변 사람들이 그를 위험하다고 생각합니다.
주변 사람들은 그를 사회적 고립의 대상으로 본다.
주변 사람들이 그를 정신 병원에 가둡니다.

(2)
과도한 정신적 억제.
과도한 정신 촉진.

(2-1)
우울증.
자신의 정신과 신경계에서.
중간 세포의 억제 유형이 항상 너무 강해집니다.
억제 유형의 피드백 기능이 항상 너무 강해집니다.
강한 우울 상태에 빠지게됩니다.

(2-2)
양극성 장애.
자신의 정신과 신경계에서.
다음 두 가지 상태를 번갈아 가며 나타납니다.
--
억제 유형, 중간 세포가 항상 너무 강해집니다.
억제 유형의 피드백 기능이 항상 너무 강해집니다.
강한 우울 상태에 빠지는 경우.
--
촉진 유형의 중간 세포가 항상 너무 강해집니다.
촉진 유형의 피드백 기능이 항상 너무 강해집니다.
강한 조증 상태에 빠지는 경우.
--

생물의 정신병.
이러한 치유 메커니즘의 신경 회로 구현.
이를 달성하기 위해 기존의 임상 심리학 및 정신과의 내용을 근본적
으로 다시 작성해야 할 필요성.

그들의 필요성.

추가 콘텐츠. 2022년 10월 초판 발행. 2 부. 생물학적 신경계에서 뉴런의 독특한 폭발과 정신 분열증의 발달.

생물의 폭주.
뉴런의 폭주.
그것은 다음과 같습니다.

자신의 출력 결과는 주변 환경의 입력을 반영하지 않습니다.
자신의 출력 결과가 주변의 입력과 상반됩니다.
자신의 출력 결과는 주변의 입력을 무시합니다.

그는 자발적으로, 자발적으로, 자신의 주도하에 움직입니다.
그는 자발적으로, 자발적으로, 그리고 스스로 해고합니다.

그는 미쳤습니다.
그는 타자화합니다.

생물학적 사회 내에서 살아있는 것의 폭발.
그는 폭주입니다.
그는 미쳤습니다.
그는 정신 분열증입니다.

생물학적 사회 내에서 폭주하는 생물학적 신경계.
그 신경계는 폭주하는 신경계입니다.

신경계는 미친 신경계입니다.

생물학적 신경계 내부의 폭주하는 뉴런.
세포는 폭주하는 세포입니다.
세포는 미친 세포입니다.
세포는 타자성 세포입니다.
세포는 생명체에서 정신 분열증의 원인입니다.

유전자는 유전 시스템에서 폭주하는 유전자입니다.
유전자는 폭주하는 유전자입니다.
유전자는 미친 유전자입니다.
유전자를 운반하는 세포는 암세포입니다.

닫힌 공간. 사회. 시스템.
예시.
생물학적 사회.
생물학적 신경계.
생물체의 유전 시스템.

그 내부에서.
주변 환경으로부터 개인의 가출 본성. 내부 가출. 그는 내부 가출입니다.
그것은 다음과 같은 내용입니다.

--

주변 환경으로부터 개인의 자율성. 내부 자율성. 그는 내부 자율적 인 사람입니다.
주변 환경으로부터의 개인의 자율성. 내부 독립성. 그는 내부적으로 독립적입니다.
주변 환경으로부터 개인의 통제 불가능 성. 내부 통제 불가능 성. 그는 내부적으로 통제력을 상실했습니다.
주변 환경으로부터 개인의 통제 불가능성. 내부 통제 불능. 그는 내부 통제력 상실입니다.
개인의 타자성. 내부 타자성. 그는 내부 타자입니다.
개인의 외부성. 내부 타자성. 그는 내부 외부인입니다.
개인은 주변 사람들의 말을 듣지 않습니다. 그는 내부 이기심입니다.
개인은 주변 사람들이 말하는 것을 무시하고 혼자서 움직입니다. 그는 내적 방치자입니다.

--

주변 환경이 있습니다.
다른 사람들을 둘러싸고 있습니다. 주변의 다른 세포.

개인의 병리학.
공간 내부의 거주 가능성 상실.

개인의 위협.
공간 내부의 생존에 위협이 되는 것.

생명체에 대한 위협이 되는 내부 폭주.
예시. 정신 분열증 환자의 청각 환각의 주인.

이러한 내부 폭주는 생명체에 의해 다음과 같이 인식됩니다.

그에게 해를 끼치는 다른 사람들.
다른 사람의 화신.
다른 사람의 대체물.
다른 사람의 존재를 반영합니다.
다른 사람의 존재를 투영합니다.

신경계와 뉴런이 통제 불능 상태가 되는 것을 막는 약물.
항 정신병 약이어야합니다.

유전자의 폭주를 억제하는 약물.
항암제임에 틀림없습니다.

폐쇄된 공간. 사회. 시스템.
예.
생물학적 사회.
생물학적 신경계.
생물의 유전 시스템.
컴퓨터 시스템.

전체 공간에서 폭주 또는 폭주 구성 요소.

그는 미친 사람입니다.
그는 미친 사람입니다.
그는 정신 분열증이 있습니다.
그 부분은 미친 부분입니다.
그 부분은 미친 부분입니다.
구성 요소는 정신 분열증 구성 요소입니다.

생명체의 몸에서 폭주하는 세포.
신경계의 폭주 뉴런. 정신 분열증을 일으키는 세포.
유전계의 폭주 유전자. 이 유전자는 암을 유발합니다.

생물학적 공동체 내의 폭주.
그는 정신 분열증 환자입니다.
그는 미친 사람입니다.

살아있는 것의 개체.
그는 자신의 몸에 가출 부분이 있어야합니다.
이러한 가출에는 다음과 같은 특징이 있습니다.

가출 성격.
그는 주변 사람들의 말을 듣지 않습니다.
그는 자신의 독립적 인 판단에 따라 자신의 이니셔티브에 따라 행동합니다.

다른 사람들을 둘러싸고 있습니다.
예.
시스템 전체.
다른 상사.
다른 평등.

폭주하는 성격. 세부적인 성격.
--
독립성. 주변 환경으로부터의 독립.
비복종. 주변 누구에게도 종속되려고 하지 않음.
비복종. 주변 사람의 통제를 받으려고 하지 않습니다.
비협조성. 주변 환경에 협조하지 않는 것.
독립적인 판단. 주변 환경과 독립적으로 자신의 결정을 내리는 것.

독립적인 행동. 주변 환경과 무관하게 독립적으로 행동하는 것.
격리. 주변 환경으로부터 자신을 고립시키는 것.
철수. 주변 환경으로부터 자신을 차단하는 것.
비접촉. 주변 환경과 접촉하지 않는 것.
비연결성. 주변 환경과 연결되지 않음.
플로팅. 주변 환경 위에 떠 있는 상태.
독창성. 주변과 다른 새로운 사고의 결과물을 만들어내는 것.
--

이러한 속성은 생명체에 다음과 같은 영향을 미쳐야 합니다.
이 속성은 생물의 신경계에 다음과 같은 영향을 미쳐야 합니다.
--
자신의 마음대로 할 수 없는 부분을 자신 안에 가둬둔다.
자신의 통제력을 상실하게 한다.
자신의 생명체에 통제력을 상실하게 한다.
생명체의 능력에 전반적인 쇠퇴를 가져옵니다.
예시.
정신분열증 환자의 인지 기능 장애.
이는 신경계를 조정하는 능력의 감소의 일부입니다.
입력 결과를 통합하는 능력 저하.
입력 결과를 통합하는 능력 저하.
생각의 결과를 통합하는 능력 감소.
사고의 결과를 통합하는 능력이 감소합니다.

자신의 내면을 이끄는 능력의 감소.
다음과 같은 내용입니다.
자신의 일관성 상실.
자신의 내부가 조각으로 나뉘어져 있습니다.
정신 분열증의 증상입니다.
암의 증상입니다.
--

정신분열증
정신 암의 증상입니다.

살아있는 것에서 정신 분열증의 발병.
다음과 같이 구성됩니다.
--

자신의 신경계에서 신경 세포 폭발의 시작.
뉴런이 갑자기 예고없이 어느 날 갑자기 날뛰기 시작합니다.
암의 발병과 동일합니다.
--

정신 분열증.
그것은 은유입니다
--
컴퓨터의 내부 부품이 엉망이 되는 것을 비유합니다.
폭주하는 컴퓨터 하드웨어.
폭주하는 컴퓨터 소프트웨어.
--

폭주하는 사람. 런어웨이 구성 요소.
정신 분열증 환자. 정신 분열증 성분.
그는 사회 전체와 시스템 전체의 조화, 통합 및 응집력을 방해하는 사람이어야합니다.
그는 전체 사회와 전체 시스템의 조화, 통합 및 응집력을 감소시키는 사람입니다.

그는 유동적인 사회에서 철저히 배척되어야 한다.
그는 액체 사회에서 철저히 사회적으로 부적합한 사람이어야 한다.
그 이유는 다음과 같습니다.
액체 사회는 다음을 중시한다.
--
전체의 조화.
상호 협력.
서로와 주변 사람들의 말에 귀 기울이기.
--

기체 사회에서 어느 정도는 사회적으로 양립할 수 있어야 합니다.
그 이유.
기체 사회는 다음을 중시해야 합니다.
--
상호 분리.
고유성.
독립성.
독창성.

다양성.
--

유동적인 사회.
앉아서 생활하는 사회. 난생 사회. 여성이 지배하는 사회.
생명체의 세포 사회.
그 내부는 액체 물로 가득 차 있습니다.
그 내부는 액체 개인에 의해 주도됩니다.

기체 사회.
모바일 라이프 스타일 사회. 정자 사회. 남성 지배 사회.
그 내부는 액체 물로 잘 채워지지 않습니다.
그 내부는 기체 개인이 주도합니다.

기체 사회의 개인은 액체 사회의 개인보다 더 통제 불능입니다.
기체 사회의 개인은 액체 사회의 개인보다 정신 분열증이 더 심합니다.
예시
--
기체 분자는 액체 분자보다 더 강한 정신분열증을 일으킵니다.
이동이 많은 사회의 사람들은 정적인 사회의 사람들보다 조현병이 더 심하다.
남성 중심 사회의 사람들은 여성 중심 사회의 사람들보다 조현병이 더 강하다.
--

생물학적 신경계의 정신 분열증.
컴퓨터 시뮬레이션.
다음을 실현함으로써 달성 할 수 있습니다.

신경계 내의 개별 뉴런.
그러한 뉴런의 독특한 폭발.
--
주변 환경으로부터 그러한 뉴런의 갑작스러운 통제력 상실.
갑자기 이러한 뉴런이 주변 환경으로부터의 입력 수용을 중단합니다.
갑자기 뉴런이 주변 입력의 결과를 반영하지 않는 자체 반응을 출력

합니다.
뉴런이 주변 입력과 무관하게 갑자기 스스로 발화하기 시작합니다.
--
갑작스러운 발생.

신경계 내의 개별 사고 세포.
이러한 사고 세포는 자신의 독립적인 판단에 따라 자신의 결합 부위를 일방적으로 검색하고 결정합니다.
이러한 사고 세포는 자생적 사고를 일으킵니다.
이러한 사고 세포는 스스로 생각을 폭발적으로 일으킵니다.

신경계 내의 개별 뉴런.
이러한 뉴런은 학습된 내용에서 복사 오류를 일으킵니다.

신경계 내의 개별 사고 세포.
이러한 사고 세포는 기억의 내용에 돌연변이를 일으 킵니다.

그들은 다음과 유사합니다.
생물의 유전 시스템에서 암의 발달.
생물의 개별 유전자.
그러한 유전자는 유전 정보의 복제에서 자신의 폭주를 일으킨다.
이러한 유전자는 유전 정보 복제에 복사 오류를 일으킨다.
유전 정보의 복제에 돌연변이를 일으키는 유전자.

결론.
정신 분열증과 암은 같은 현상입니다.
조현병은 마음의 암입니다.
정신 분열증은 신경계 행동의 암입니다.
암은 유전계의 정신 분열증입니다.
이 현상은 시스템의 구성 요소로 인한 독특한 폭발입니다.

추가 콘텐츠. 2022년 10월에 처음

게시되었습니다. 3부: 생물학적 신경계의 발달 장애와 기체 및 액체 특성 및 성별 차이와의 관계. 부모-자녀 관계와 생물에 대한 신뢰 형성 사이의 관계. 신경 회로의 상처 치유와 상담 및 심리 치료와의 관계. 남성과 여성 간의 낭만적 인 감정의 특성의 성별 차이.

생물의 신경계 발달 장애. 신경 회로의 설계.

자폐증. 자폐증 스펙트럼.

생물의 행동은 그룹 수준이 아니라 개별 수준에서 닫혀 있습니다.
신경 회로는 다음과 같은 특징이 있습니다.

주변 환경으로부터 자신의 행동을 고립시킵니다. 자율성. 기체.
자신의 행동에서.
주변 환경의 입력에 반응하지 않음. 입력 무반응.
주변의 입력을 무시합니다. 입력 무시.
주변으로부터의 입력을 차단합니다. 입력 차단.

자신의 행동에서.
강한 애착을 가지고 있음.
주변의 특정 입력에만 반응합니다. 입력 선택성.
주변 입력과 무관하게 특정 콘텐츠를 지속적으로 출력합니다. 특정 출력 반복성.

이러한 특성은 다음과 같은 내용입니다.
기체성. 남성성.

이러한 특성은 액체 사회에서 부적응적인 것으로 간주되어 철저하게 배제됩니다.
예시. 여성 지배 사회. 앉아서 생활하는 사회.

ADHD.
다음을 특징으로하는 생물의 행동
과잉 행동. 안절부절 못함. 푸시니스.

그들의 신경 회로는 다음과 같은 특징이 있습니다.

뉴런의 발화 역치가 정상보다 훨씬 낮습니다.
뉴런의 신경 전달 물질의 양은 정상보다 훨씬 높습니다.
뉴런이 정상보다 더 쉽고 즉각적으로 발화합니다.

뉴런의 발화 빈도가 정상보다 훨씬 높습니다.
뉴런이 정상보다 더 자주 발화합니다.

그 결과.
신경계의 출력 세포가 즉시 출력합니다.
신경계의 출력 세포가 더 자주 발화합니다.
신경계의 출력 세포가 강하게 출력합니다.

그들의 특성은 다음과 같습니다.
기체. 남성성.

이러한 특성은 액체 사회에서 부적응적이고 철저하게 배척되는 것으로 간주됩니다.
예시. 여성이 지배하는 사회. 앉아서 생활하는 사회.

생물학적 행동에 대한 분자 역학의 이해.

기체 및 액체 분자 운동과 신경계 활동을 결합합니다.
이러한 컴퓨터 시뮬레이션의 객체.
다음 객체여야 합니다.

입자 또는 분자여야 합니다.
신경계가 내장되어 있어야 합니다.
운동 기능이 내장되어 있어야 합니다. 움직입니다. 운동 에너지가 있어야 합니다.
생존을 유지하기 위해. 자원을 획득하기 위해. 이러한 동기가 내장되어 있습니다.

그들의 깨달음은 전 세계 생물의 생태에 대한 전체 그림을 파악하는데 매우 유용합니다.

생물의 부모와 자식 관계.

자신의 근본적인 가치.
이러한 가치를 자신의 자녀에게 전달하고 재생산합니다.
이러한 가치를 문화적 후손으로서 미래 세대에게 전달하고 재생산하는 것.
이러한 가치들은 자신의 신경 회로가 자식에게 복제됨으로써 실현됩니다.

신경 회로에 의한 실현.
신경계의 고정 회로의 경우.
자신의 유전자의 복제에 의해 실현됩니다.
신경계의 가변 회로의 경우.
그들은 자신의 자녀의 교육에 의해 실현됩니다.

자신의 자녀의 교육.
그것은 다음과 같습니다.
자신의 자녀가 스스로 생존 할 수 있도록합니다.
이를 달성하기 위해.
자신의 자녀를 유능하게 만들기 위해.
자신의 기득권을 자녀에게 상속합니다.
자신의 자원을 자녀에게 물려주기 위해.

부모와 자녀.
그들은 분리되고 독립적 인 개인입니다.

신경계와 신경 회로의 자기 복제.
그것들은 분리되고 독립적 인 개인 간의 복제입니다.

그들은 다음과 같은 내용입니다.
살아있는 것의 재생산. 신경 회로에서의 실현.

성적 생식의 경우.
짝 선택의 행동.
배우자 사이의 신경 회로의 두 반쪽의 자기 번식.

신경 회로의 기능적 요구 사항.

자손의 신경 회로.
신경 회로는 발달 단계를 통해 점진적으로 형성됩니다.

부모-자녀 관계에서.
자녀의 신경 회로의 초기 상태.
부모가 복제된 회로의 내용을 자녀의 신경 회로에 기록해야 할 필요성.

부모는 자녀에게 전달할 복제된 회로의 내용을 외부에서 자녀에게 지시하기만 하면 됩니다.
아이는 자발적이고 자발적으로 다음 행동을 수행해야 합니다.
이러한 내용을 복제하여 자신의 신경 회로에 기록합니다.

부모와 자녀는 별개의 개인이라는 것.
부모에 대한 자녀의 전적인 신뢰 형성. 이것이 사전에 필요하다는 것.
부모에 대한 자녀의 초기 신뢰의 완성. 사전에 필요합니다.

부모. 다음을 포함해야합니다.
교육자. 교사. 지도자.

어린이. 다음으로 구성되어야 합니다.
학생. 회중.

자녀와 부모에 대한 신뢰의 형성. 과정.

그것은에 관한 것입니다

자녀의 자신의 생존 유지.
이를 달성하기 위해 자녀와 부모가 전적으로 협력합니다.
이를 달성하는 데있어 자녀에 대한 부모의 전폭적 인 지원.
아동이 자신의 내용을 인지할 것.

부모가 자녀의 생존에 필요한 자원을 자녀에게 제공할 것.
부모는 이러한 행위를 무조건적으로 수행합니다.
부모는 그러한 행위를 무료로 수행합니다.
부모는 그러한 행위를 무기한으로 수행합니다.
부모가 그러한 행위를 지속적으로 수행합니다.
부모가 그러한 행위를 영구적으로 수행합니다.

부모가 적어도 초기 상태에서는 항상 그러한 행위를 수행합니다.

자녀에 대한 부모의 의도.

콘텐츠에 대한 자녀의 인식.
이는 부모에 대한 자녀의 신뢰 형성을 촉발합니다.
부모에 대한 자녀의 그러한 신뢰. 그것은 다음과 같은 내용입니다.
살아있는 개인 간의 원래 신뢰의 형성.

결과.
아이는 부모의 지시를 자신의 신경계에 무조건적으로 복사합니다.
부모에 대한 자녀의 무조건적인 순종.

이러한 행동의 실현을위한 전제 조건.
신경 회로를 복사하는 행동. 한 생물에서 다른 생물로. 그 실현.

두 생명체 사이의 관계.
한 생명체에서.
다른 생물의 행동이 자신의 생존력을 유지하거나 증가시키는 데 기여
한다는 것입니다. 이것의 가능성은 큽니다.
다른 생물에서 다른 생물의 행동이 자신의 자원 획득을 유지하거나
증가시키는 데 기여합니다. 가능성은 크다.
그 자신이 이것을 확인합니다.
그 자신이 그것을 인식합니다.
그것은 스스로 다른 사람에 대한 신뢰 형성으로 이어질 것입니다.

그것은 그가 다른 사람의 행동을 모방하도록 동기를 부여합니다.
그것은 그가 파트너의 신경 경로를 모방하도록 동기를 부여합니다.
이것은 자신 안에 그러한 감정의 발달로 이어집니다.

단기적인 관계의 경우. 캐주얼 파트너. 임시 계약자.
장기적인 관계의 경우. 부모님. 교사.

생물학적 신경계의 행동에서 기체와 액체의 차이.
여기에는 다음이 포함됩니다.

--

정자와 난자의 행동의 차이.
남성과 여성의 행동에 있어서의 성별 차이.

--

신경 회로에서의 실현.

뉴런에서.

--

작은 출력 값. 다음과 같은 내용입니다. 유동성. 여성성.
출력값이 큽니다. 다음과 같은 내용입니다. 기체. 남성성.

--

높은 발사 임계값. 운동 저하. 다음과 같이 구성됩니다. 유동성. 여성성.
낮은 발화 역치. 과잉 행동. 다음과 같은 내용으로 구성됩니다. 기체. 남성성.

--

발사 빈도가 낮습니다. 운동 저하. 다음과 같이 구성됩니다. 유동성. 여성성.
높은 발사 빈도. 과다 활동. 다음과 같은 내용입니다. 기체. 남성성.

--

입력 값에 해당하는 출력 값의 시퀀스입니다. 적응성. 연속성. 통합적 융합. 조화. 다음으로 구성됩니다. 유동성. 여성성.
입력 값에 대응하는 출력 값의 반전. 반전성. 단절성. 분리성. 부조화. 다음으로 구성됩니다. 기체성. 남성성.

--

출력 값의 정렬. 출력 값의 조밀한 분포. 응집. 단극성. 중심 방향성. 다음과 같은 내용입니다. 유동성. 여성성.
이질적인 출력 값. 출력 값의 분포가 저밀도입니다. 거칠기. 불연속성. 보편적 방향성. 다음과 같은 내용입니다. 기체. 남성성.

--

복사할 신경회로의 상품적 특성.
신경 회로 복사의 유료 특성.
예시. 책의 유료 특성. 학교 교육, 종교 교육, 기업 교육의 유료 특성.

신경망의 원래 소유자.
그는 다음 경우에만 무료 복사를 허용해야합니다.
자신과 높은 수준의 동질성을 가진 사람.
예. 부모에서 자녀까지의 교육.
미래에 반드시 그에게 보상을 돌려 줄 사람들.
예. 납세자 자금을 사용한 무료 공교육.

생물학적 신경계의 효과적인 교육 및 훈련.

상대방의 신경계에.
--
내용을 배울 때 자신의 자원이 증가합니다.
그가 내용을 배우면 자원을 더 쉽게 획득 할 수 있습니다.
그는 내용을 미리 알고 있어야 합니다.
그 내용을 강력하게 인식하고 강력하게 유지하기 위해.
--

자신의 신경계 내부에서.
--
사고의 효율성 향상.
사고 세포의 목적지 검색의 효율성을 향상시킵니다.
사고 세포에서 목적지 선택의 효율성 향상.
사고 셀의 바인딩 빈도 개선.
사고 셀에서 목적지 선택 결과에 대한 피드백 기능 개선.
사고 셀에서 목적지 선택 시 시행착오로 인한 비용 절감.
--
학습 효율성 향상.
--
뉴런 자체의 발화 능력 향상.
뉴런의 발화 제어 능력 향상.

발사에 대한 피드백이 개선되어 사고 세포가 향상됩니다.
-
신경 회로의 회로 크기 증가.
신경 회로의 회로 안정성 향상.
--
피로 예방. 에너지 보충 개선.
신경 활동에 수면과 휴식의 도입.
--
신경계 사이.
신경 회로의 복사 효율 향상.
정보 전달 효율 향상.
--

그들을위한 전제 조건.
교육자 자신은 일종의 생물학적 신경계입니다.
이 인식은 자신에게 필요합니다.
예. 예. 인간 교사.

수면, 생물학적 신경계에서.
그것은 다음으로 구성됩니다.
--
활동을 위한 에너지로 뉴런을 재충전합니다.
뉴런의 활동성 피로를 회복하기 위한 휴식 또는 휴식.
일정 기간 동안 외부 입력 차단.
외부 자극에 반응하지 않는 비활동 기간.
--

생물학적 신경계에서의 수면.
신경 회로에서 구현.
각성 모드와 절전 모드 사이를 전환합니다. 이 구현은 사전에 필요합니다.

생물의 정신에 상처.
생물학적 신경계의 상처.
그들의 발견과 설명.

그 방법.
다음과 같은 내용입니다.
상담.

상담.
다음과 같이 분류됩니다.
--
환자가 자신의 신경계 내부에서 자기 탐색. 이를 위한 치료사의 격려와 도움.
환자가 자신의 결과를 스스로 보고합니다. 치료자의 공감적 경청.
--
치료사에 의한 환자의 신경계에 대한 외부 탐색 및 조사.
--

생명체의 정신에 있는 상처.
생물학적 신경계의 상처.
그들의 치유.
이를위한 방법.
다음과 같은 내용입니다. 내용은 모든 생명체에 공통적입니다. 내용은 정신과 신경계를 제외한 모든 것에 공통적입니다.

--
(1)
-
환자 스스로 해결책을 찾아서 스스로 실천하는 환자 스스로의 자가 치유.
-
치료자의 개입. 약물 치료. 수술.
--
--
(2)
치료 후 재활. 이를 위한 훈련과 연습.
--

재활을 위한 일반적인 절차.
다음과 같은 내용입니다. 모든 생명체에 공통된 내용입니다. 정신과 신경계를 제외한 모든 것에 공통된 내용입니다.
--
상처의 외부 방어를 해제합니다.
섬세하고 민감한 내면의 내면의 상처를 발견합니다.

상처를 관찰합니다.
상처를 만지고 느껴봅니다.
상처의 심각성을 확인합니다.
상처에 대한 치료 계획을 수립합니다.
상처 치료를 수행합니다.
상처를 치료한 후 상처에 대한 사후 관리를 제공합니다.
--

생명체의 정신에 생긴 상처.
생물학적 신경계의 상처.
여기에는 구체적으로 다음이 포함됩니다.
--
자신의 생동감 상실에 대한 인식.
자신의 자원 손실에 대한 인식.
예시. 자신의 종족 또는 친족과의 사별 또는 이별.
--
자신의 생활 부족에 대한 인식.
자신의 실패에 대한 인식.
자신의 무능력에 대한 인식.
자신의 사회적 종속 또는 열등감에 대한 인식.
--
자신의 경험에 대한 인식.

그 자신이 그들의 존재를 인식 할 때.
큰 고통감이 그를 강타 할 것입니다.
결과적으로.
환경에 대한 자신의 실제 적응 행동에 큰 장애가됩니다.

그러므로.
--
그는 그 자신이 그들의 존재를 싫어할 것입니다.
그 자신은 그들의 존재를 내면으로 숨 깁니다.
그 자신이 그들의 노출을 내적으로 억압합니다.
그 자신은 그들의 노출에 대해 내적으로 그들을 방어합니다.
그 자신은 그들의 존재를 의식하지 못한다.
--

이러한 내부 방어의 신경 회로.

다음과 같은 내용입니다.
--
발사의 전달이 그 지점 이상으로 진행되지 않도록 방지됩니다.
발사의 전달이 그 지점을 넘어 우회하도록 만들어져 있다는 사실입니다.

그것에 의해.
그 지점 너머에 존재하는 상처의 내용.
그 내용은 회상되지 않습니다.

이러한 전송 차단을 수행하는 신경 회로.
무장 신경 회로입니다.
--

생명체의 정신에 상처를 입힌 거죠.
생물학적 신경계의 상처.
신경 회로의 상처.
그것들에 대한 내부 방어의 생성.
그 결과
--
우회해야 할 신경계의 큰 회로 부분이 생성됩니다.
신경계 내에 크고 동굴 같은 내부 회로가 생성됩니다.
신경계의 크고 제대로 기능하지 않는 내부 부분이 생성됩니다.
--
그 결과.
그 결과 환경에 대한 실제 적응 행동이 심각하게 손상됩니다.
--

생물의 실패 경험.
생물의 무력감의 경험.
자신의 무능력에 대한 생물의 경험.
다음과 같습니다.
-
생물의 실패 경험.
-

무언가를 성취하려는 자신의 반복적인 시도.
예시. 자원 획득. 알람이 울리는 것을 중지합니다.
그러나.

그 자신은 결국 끝까지 그것을 만들 수 없었습니다.
그런 경험.
그것은 다음과 같습니다.
-
트라우마.
-
그러한 외상은 신경 회로에 어떤 새로운 형태를 취합니까?
그 해명에 필요한 전제 조건.
전제 조건은 다음과 같습니다.
--
자원 손실에 대한 경험.
이전에 소유했던 자원의 양에 대한 기억. 이 기억이 먼저 필요합니다.
--
동맹을 잃은 경험.
조력자를 잃은 경험.
동질적인 사람을 잃은 경험. 예시. 자신의 부모와 자녀.
그들의 이전 존재에 대한 인식 또는 기억. 그러한 인식과 기억이 먼저 필요합니다.
그들의 존재의 새로운 상실에 대한 새로운 인식. 그런 다음 그러한 인식이 필요합니다.
--

생명체의 실패 경험. 그 분류.
--
장기. 반복의 경우. 점진주의의 경우.
아무리 피드백을 반복하고 다시 시작하는 시행착오를 반복해도 결국에는 성공하지 못한다는 것입니다.
--
단기주의의 경우. 단발성 성공의 경우.
성공을 가로막는 장벽의 힘과 강도. 그 자신이 이러한 장벽의 내용을 즉시 깨닫고 시행착오 과정을 단번에 포기했다는 사실.
--

예시.
자신과 경쟁자 사이의 격차의 크기. 내용에 대한 자신의 깨달음에 대해.
즉시, 즉시, 그리고 그것을 실현합니다. 단기. 원샷.
점차적으로 점차적으로 그는 그것을 깨닫습니다. 장기. 점진주의.

자신의 원래 의도.
--
자원 자체의 획득.
자원의 획득.
자원을 획득하는 데 협력자를 확보하는 것. - 자원을 획득하는 데 협력자를 확보합니다.
--
이러한 의도를 스스로 실현하거나 성공할 수 없음.
이에 대한 자신의 인식.
그것은 다음으로 구성됩니다.
실패.

--
자원 자체의 손실.
자원의 원천을 잃는 것.
자원을 획득하는 데 있어 협력자의 손실.
--
자원에 대한 자신의 인식.
그것은 다음과 같습니다.
손실. 손실의 발생.

그들의 영향이 강렬 할 때.
그들은 자신의 정신 속에서 다음과 같은 내용을 생성합니다.
그들은 자신의 신경계 내에서 다음과 같은 내용을 생산합니다.
절망. 큰 상처. 트라우마.

정신적 외상의 신경 회로에서의 구현에서.
첫째, 기본 상처의 생성의 구현이 필요합니다.

생물학적 신경계.
--
자신의 행동에 대한 단일, 간단한 실패. 그것의 구현.
그 자신에 의한 그 발생에 대한 인식의 생성. 그것의 구현.
--
둘 다 필요하다는 것입니다.

실패의 원인.

개별 뉴런에서.
출력 대상 선택의 실수. 선택할 수 있는 셀이 부적절합니다.
--
고정된 유전적 연결의 경우.
사고 세포에 의한 가변적 결합.
--

불충분하거나 과도한 신경전달물질 출력.
--
유전적으로 고정된 양인 경우.
학습 세포에 의해 가변적인 경우.
--

개별 뉴런에서.
--
자신의 출력 대상의 모든 가능한 조합.
신경 전달 물질 출력량의 모든 가능한 조합의 모든 가능한 조합.
--
모두 시도해봤지만 모두 실패한다면.

그리고 그가 모든 것을 시도하고 모두 실패하면 그는 다시는 시도하고 싶지 않습니다.
다음과 같습니다.
--
최대, 실패, 좌절.
절망감. 트라우마
--

절망. 트라우마.
그런 상태의 실현에서.
--
그가 시도한 모든 신경 경로의 내용을 외우기 위해.
그런 기억에 대한 그의 욕구.
--

그러한 능력의 실현에서.
각 경우마다 그가 시도한 각 회로의 내용에 추가적인 형태의 억제 피드백을 첨부합니다.

그들의 결과.
다음 내용에 대한 자신의 새로운 인식.
-
그의 신경 회로의 구성이 자신의 의도를 실현하는 데 심각한 문제를 일으키고 있다는 것. - 자신의 의도를 실현하는 데 심각한 문제를 일으키고 있습니다.
-
결과.
결과 : 그의 신경계는 원래 입력이 있어도 아무것도 출력하지 않습니다.
출력 자체에 막힘이 발생합니다.
사실 자체를 감지하고 기억하는 메커니즘.
이것이 신경 회로의 주요 상처입니다.
그들은 정신의 절망입니다.
정신의 트라우마입니다.

신경 회로의 해당 영역에 입력을 허용하면.
상처가 점화 될 것입니다.
그것은 그에게 매우 불편합니다.
결과적으로
그의 신경계는 다음과 같은 상태가 될 것입니다.
-
문제를 일으킨 신경 회로 영역에 대한 입력 차단.
-

해당 회로 영역이 발화하면.
자신의 불편 함.
그러한 사건의 발생에 대한 예방 조치를 취하기 위해.
그는 자신이 신경 회로 영역에 대한 입력을 자동으로 소급하여 차단할 수 있습니다.
이러한 입력 차단 메커니즘.
신경계에서 이러한 메커니즘을 미리 구현합니다.

이런 식으로 형성된 신경 회로의 입력 차단 메커니즘.
이러한 차단 메커니즘을 점차적으로 해제합니다.
이를 위해 신경계를 조작하는 기술.
다음과 같습니다.
-
상담.
-

신경계 자체의 문제가되는 부분을 제거합니다.
이를 위해 신경계를 조작하는 기술.
다음으로 구성됩니다.
-
심리 치료.
-

생물학적 정신의 상처.
생물학적 신경계의 상처.
신경 회로의 상처.

그들은 다음과 같습니다.

그 자신이 외부에서 공격을받는 경우. 그 자신은 반격 할 능력이 없습니다.
자신의 신경계에있는 그러한 신경 영역.
예시
--
그 자신이 외부에서 다른 사람의 공격을받습니다.
그는 반론을 구성 할 능력이 없습니다.
그는 문제에 대한 해결책을 공식화할 능력이 없습니다.
자신의 신경계에서 이러한 신경 회로 영역.
--

다음과 같습니다.
--
문제를 해결할 수 없는 자신의 무능력. 그 부위요
그의 신경 경로에 치명적인 결함이 있는 부위.
그의 정신적 크립토나이트.
자신의 정신적 약점.
자신의 신경계의 중요한 지점.
자신의 신경계의 약점.
--

만약 그가 외부로부터 공격을 받는다면.
--
그 자신은 반격할 수 없고 일방적으로 맞을 것입니다.
그것은 자신의 삶과 죽음과 직접 관련이 있습니다.

-
따라서.
그 자신은 그 부분을 외부에서 숨기고 싶어합니다.
그는 그러한 중요한 지점을 자신의 사적 영역의 깊숙한 곳으로 후퇴시키고 싶어합니다.

그것은 다음과 같은 내용입니다.
-
정신적 트라우마의 은폐.
정신의 병리학 적 부분의 은폐.
-
그렇게하는 행위.
생명체에서 흔히 볼 수 있습니다.

생물의 정신에 있는 상처.
생물학적 신경계의 상처.
신경 회로의 상처.

다음과 같은 내용입니다.
생물의 일반적인 상처의 일종.

생물의 정신적 외상에 대한 대처.
내용은 생물이 일반적으로 자신의 상처에 대해 취하는 대처 행동과 동일합니다.

-
일반적으로 자신을 위해 자신의 상처를 급진화합니다.
일반적으로 자신의 상처를 스스로 은폐합니다.
일반적으로 자신의 상처를 스스로 방어합니다.
-
이것의 일환으로, 자신의 심리적 외상에 대한 자신의 은폐와 방어.

살아있는 것에서 심리 치료의 실천.
생물학적 신경계의 심리적 외상을 치유합니다.
그것은 일반적으로 생물의 상처 치유와 동일한 과정입니다.

생물에서 심리 치료의 발전.

그것은 일반적으로 생물의 상처에 대한 치유 방법 개발의 일부가되어야합니다.

남성과 여성의 낭만적 인 감정의 차이.
그것은 다음과 같습니다.

암컷은 생식 자원과 시설을 사전에 임대 부동산으로 일방적으로 점유합니다.
수컷은 암컷이 점유 한 그러한 부동산의 임대 신청자입니다.
여성은 사전에 엄격하고 신중하게 남성을 그러한 신청자로 심사, 평가 및 선정해야합니다.
이는 다음과 같습니다.
부동산 소유자는 부동산 임대 신청자에 대한 심사, 평가 및 선정을 사전에 엄격하고 신중하게 수행해야합니다.

이러한 엄격한 심사, 평가 및 여성에 의한 선택을 통과한 남성.
그런 수컷만이 처음으로 암컷의 사랑을 고려할 수 있습니다.

그 결과.
암컷이 수컷에게 로맨틱한 감정을 느끼는 시기.
암컷이 수컷에 대한 심사, 평가 및 선택 과정을 완료한 후의 타이밍입니다.
이 타이밍은 다음 타이밍보다 한 단계 이상 늦은 것이 분명합니다.
--
암컷이 소유한 부동산에 대한 임대 신청자로서의 수컷.
그러한 수컷이 암컷에게 로맨틱한 감정을 느끼는 타이밍.
--

추가 콘텐츠. 2022년 10월에 처음 게시되었습니다. 파트 4. 성적 생식에서 매력적인 이성애. 그 특성.

일반적으로 생물의 매력적인 개체. 그 특성.

성적 생식에서 매력적인 이성애. 그 특성.

생물에서 이성의 개인에 대한 매력. 그 출처.
개별 생물에서.
자신과 같은 성별의 개인이 미리 소유하지 않은 다양한 자질.
이성의 개인이 그러한 자질을 기존에 강하게 소유하고 있습니다.

---
(1)
남성의 경우 이성. 여성.
그러한 암컷이 수컷에게 끌리는 것.
다음과 같은 내용입니다.

--
그녀는 충분히 액체입니다.
그녀는 완전히 액체가 될 수 있습니다.
다음과 같은 내용입니다.
--
정적. 부동성. 고밀도에서의 분포성.
높은 품질과 높은 출력 완성도.
높은 포용성과 포괄성.
물건을 삼키는 높은 능력. 높은 암기력.
--

--
그런 유동성.
수컷이 자신의 기체적 본성을 유지하는 데 심각한 위협이 되지 않습니다.
수컷이 스스로 유지하고자 하는 기체성에 기반한 다양한 가치들.
다음과 같습니다.
-
개인주의. 자유주의. 독립. 독립. 자발성. 개인 프라이버시 존중. 다양성 존중. 위험 감수. 도전 정신. 혁신. 과학. 현대화 능력. 독창성. 보편

성. 큰 그림.
-
암컷은 수컷의 그러한 가치 유지를 침해하지 않습니다.
암컷은 수컷에 대해 폭압적인 통제를 행사하지 않습니다.
-

--
암컷은 다음과 같은 자질을 충분히 갖추고 있어야 합니다.
암컷은 성적 생식을 위한 주요하고 중요한 생식 자원과 시설을 사전에 충분히 소유하고 있습니다.
암컷의 유전자. 난자. 난자에 공급할 영양소. 생식 메커니즘.
기능의 효율성. 젊음. 건강.
결과.
성적 생식. 크립토나이트, 취약성, 그리고 귀중함. 소유.
유통 위치에서. 내면성, 내면성, 온실성. 소유.
장비. 비무장. 에스코트가 필요합니다. 부상. 소지.

--
수컷이 가지고 있지 않은 다양한 특성.
신체적 특징. 여성의 신체에 특유한 특징.
외모. 외모. 외모. 그들의 선함. 여성 신체 계급의 높이. 유연성. 광채. 아름다움. 다산.
성행위. 그는 그녀 혼자서는 얻을 수없는 방식으로 그녀에게서 성적 쾌락을 얻을 수 있습니다.
신경계에서. 그녀는 그가 가지고 있지 않은 풍부한 액체 사고 과정을 가지고 있습니다.

--
모든 생명체에 공통된 좋은 특성입니다.
반응성이 좋다. 좋은 운동성. 좋은 지능.
신경계. 신경 회로. 사고의 회로. 성격. 사고 방식. 그들의 선함. 그들의 밝기.
취급의 용이성. 다루기 쉽습니다.

---
(2)
암컷의 경우 이성. 수컷.
그런 수컷의 여성에게 매력은 무엇일까요?

그것은 다음과 같은 내용입니다.

--
그는 충분한 기체를 가지고 있습니다.
그는 가스가 될 수있는 능력이 충분합니다.
그것은 다음과 같이 구성됩니다.
이동성. 비행. 저밀도 분포.
높은 수준의 참신함, 혁신, 독창성 및 현대성.
사물을 분석하는 높은 능력. 높은 과학적 능력.
비판적이고 파괴적이며 파괴적인 힘.

--
기체적인 성격.
암컷이 자신의 액체성을 유지하는 능력에 심각한 위협이 되지는 않습니다.
암컷이 스스로 유지하고자 하는 액체성에 기반한 다양한 가치들.
다음과 같습니다.
-
집단주의. 혼합주의. 조화주의. 단결. 협력. 그룹 프라이버시 존중. 포용성에 대한 존중. 위험 회피. 안전 지향. 안정성 지향. 선례주의. 비과학. 지역성. 미시적 관점.
-
수컷은 암컷의 그러한 가치 유지를 위반하지 않습니다.
수컷은 암컷에 대한 폭력적인 지배를 사용하지 않습니다.
-

--
그는 다음과 같은 자질을 충분히 소유하고 있습니다.
그는 성적 생식을위한 최소한의 생식 자원과 생식 시설을 충분히 사전에 소유하고 있습니다.
남성 유전자. 정자.
그들의 기능에 충분히 효과적입니다. 젊음. 건강.
결과.
성적 생식. 비크립토나이트, 비취약성, 비귀중성. 소유.
배포 위치에서. 외부성, 외부성, 비온실성. 소유.
장비에서. 무장 및 자기 방어. 공격성, 방어성, 반격. 부상 저항. 그들을 소유하고 있습니다.

그녀에게 온실 환경과 온실 생활 방식을 제공 할 수있는 능력.

그녀에게 편안하고 쉽고 안전한 생활 환경을 제공하고 기여할 수있는 능력.
가혹한 환경에 대한 강한 내성을 가지고 있습니다.

그녀를 보호 할 수있는 능력.
그녀를 대변할 수 있는 능력. 암컷을 대신해 직접 나서서 위협에 맞설 수 있는 능력.

풍부한 생식 자원과 생식 시설을 보유하고 있습니다.
그것들을 빌린 대가로 지속적으로 적절한 대가를 지불할 수 있는 능력.
그녀에게 불로소득을 계속 제공할 수 있는 능력.
재정적으로 벌 수 있는 능력.

--
여성이 미리 소유하지 않은 다양한 특성.
신체적 특징. 남성의 신체에 특유한 특징.
외모. 외모. 외모. 그들의 선함. 남성 신체 계급의 키입니다. 근육의 힘. 강성. 인성.
성행위에서. 그녀는 혼자서는 얻을 수없는 방식으로 그에게서 성적 쾌락을 얻을 수 있습니다.
신경계에서. 그녀는 풍부한 기체 사고 과정을 가지고 있는데, 그녀는 가지고 있지 않습니다.

--
모든 생명체에 공통된 좋은 특성입니다.
반응성이 좋다. 이동성이 좋다. 좋은 지능.
신경계. 신경 회로. 사고의 회로. 성격. 사고 방식. 그들의 선함. 그들의 밝기.
취급의 용이성. 다루기 쉽습니다.

일반적으로 매력적인 개인. 그 특성.
다음과 같은 내용입니다.
--
생명체의 힘. 그러한 힘을 충분히 소유 할 수있는 능력.
생명체로서의 능력. 그러한 능력을 충분히 갖추고 있는 능력.

--
생존력. 생존 능력. 자원을 발견하는 능력. 자원을 획득하는 능력. 자원을 점령하는 힘. 자원을 사적으로 소유할 수 있는 힘. 자신의 자원을 방어하는 힘.
그러한 능력을 완전히 소유할 수 있는 능력.
--
번식하는 힘. 자기 재생산의 힘. 자기 재생산의 힘. 자신의 자손을 후손에게 남길 수 있는 힘. 유전적 자손. 문화적 자손.
그렇게 할 수 있을 만큼 유능한 능력.

--
주변 사람들에게 빛을 줄 수 있는 힘.
다른 사람들의 삶을 편하게 만드는 힘.
다른 사람들을 위해 생활의 편의를 제공하는 힘.
주변 사람들에게 삶의 편안함을 제공하는 힘.
--
주변 사람들에게 어둠을 주지 않는 힘. -- 주변 사람들에게 어둠을 주지 않는 힘.
주변 사람들의 삶을 어렵게 만들지 않는 힘입니다.
주변 사람들을 어렵게 살도록 강요하지 않는 힘.
주변 사람들을 학대하거나 착취하지 않는 힘.
--
그렇게 할 수 있을 만큼 유능한 능력.

기득권을 많이 가진 무능한 생물학적 개인.
그 자신은 개인적으로 생명체로서의 힘이 거의 없습니다.
그 자신은 개인적으로 많은 생물학적 능력을 가지고 있지 않습니다.
그 자신은 개인적으로 생명체로서 그다지 매력적이지 않습니다.
예시. 일본 사회의 세습 국회의원.
예. 일본 사회에서 부유한 집안의 아들 또는 딸.

추가 콘텐츠; 2022년 11월에 처음 게시되었습니다. 생명체의 압력, 스트레스, 좌절, 갈등, 모순. 생물

의 사회적 억압. 생물에서 부모와 자식 관계의 확립. 생체 역학은 물리적 역학의 일부입니다. 액체 및 기체 생물. 생물의 신경계에서 언어와 전략 계획 사이의 공통점. 생물의 신경계에서 의식과 무의식.

정직. 성실성. 진실성. 진실을 말하는 것.
살아있는 것에서.
자신의 신경계에서 진정한 내부 진실. 그 콘텐츠의 출력은 그대로 외부 세계로 출력됩니다.

부정직. 부정직. 거짓. 거짓말. 거짓말하다.
살아있는 것에서.
자신의 신경계에서 진정한 내부 진실. 내용과 반대되는 외부 출력을 생성합니다.
지속적인 실현을 위해 자신의 신경계 활동에 대한 의식적인 통제와 조절이 끊임없이 필요합니다.

그러한 의식적인 통제와 규제가 자신에게 이완되면.
자신의 신경계의 진정한 내면의 진실. 그 내용이 실수로 외부 세계에 노출되었습니다.
예. 그는 자신이 꿈을 꾼다. 자신의 상담.

자신의 외부 출력의 내용.
콘텐츠가 외부 세계에 거짓으로 노출되지 않는 한.
그는 더 쉽게 살 수있을 것입니다.

자신의 신경계의 진정한 내부 진실.
다음과 같은 내용입니다.

내부의 불편 함.

그가이 내용을 외부 세계에 노출한다면.
이 행동은 자신의 생활의 용이성을 줄이거 나 잃게 될 것입니다.
그런 점이 있습니다.

(1)
자신의 생활이 어려워지는 원인이 되는 지점.
--
내면의 상처.
내면의 중요한 지점.
내면의 약점.
내면의 열등감.
내면의 종속.
내부의 비무장 지점.
내부의 약점.
내부의 혼란.
내부의 모순, 갈등, 대립.
내부의 기밀 정보.
--
은폐와 내부 억압.

(2)
주변 사람들의 삶을 더 어렵게 만들기 위해.
상대방의 생활의 여유를 빼앗는 것.
상대방이 더 쉽게 살 수 있도록 하기 위해.
--
상대방에 대한 공격성.
상대방의 자원을 탈취하기 위해.
상대방을 전복시키는 것.
다른 사람에 대한 학대 및 착취.
--
그러한 행위를 위한 비밀 계획 또는 계획.

부정직. 부정직. 거짓. 신경 회로에서 그들의 표현.
--
0이어야 할 때 1을 출력하는 것.

뉴런이 발화하지 않아야 할 때 발화함.
--
1을 출력해야 할 때 0을 출력하는 경우.
뉴런이 -1을 출력해야 할 때 0을 출력하는 경우.
뉴런이 발화해야 할 때 발화하지 않고 통과합니다.
--
1을 출력해야 할 때 -1을 출력합니다.
뉴런이 발화를 촉진해야 할 때 뉴런의 발화를 억제합니다.
--
-1을 출력해야 할 때 1을 출력합니다.
뉴런이 정상적으로 발화를 억제해야 할 때 발화를 촉진합니다.
--

충돌. 모순.
살아있는 생명체에서.
자신의 신경계의 입력과 출력에서.
각각의 동일한 지점이나 위치에서.
--
1과 -1이 같은 강도로 동거합니다.
촉진과 억제가 같은 강도로 동거합니다.
--
1과 0이 같은 강도로 동거합니다.
-1과 0이 같은 강도로 동거하고 있습니다.
점화와 비점화가 같은 강도로 함께 위치합니다.
--

이들은 자신의 행동에 혼란을 야기해야 합니다.
--
어떤 입력을 신뢰하고 채택해야 할지 스스로 알지 못합니다.
어떤 출력을 선택하고 실행할지 자신이 모릅니다.
--

이러한 혼란.
이러한 혼란은 자신의 행동에 실수, 지연 및 중단을 초래합니다.
이는 자신의 역량 감소 또는 상실로 이어집니다.
그들은 자신의 생활력을 줄이거 나 잃게됩니다.
그들은 자신의 약점이됩니다.

실수. 지연. 중단.
그들의 원인.

일부 생명체에서.
--
너무 무능한 자기 자신
무감각.
무지
지능 부족.
낮은 학습 수준.
어리 석음.
맹목적인 믿음.
인공의 부족.
분석 부족. 계획 부족.

실수, 지연 또는 그에 따른 업무 중단.
-
그 자신이 너무 유능합니다.
민감성.
마음의 명확성. 똑똑함.
지식.
높은 지능.
높은 수준의 학습.
너무 많은 분석. 너무 많은 계획.
너무 많은 관심. 공허한 실행.
인위적인 실수, 지연 및 이에 따른 중단.
--

--
주의력 부족. 주의 산만.
졸음.
피로.
무의식적이고 의도하지 않은 실수, 지연 또는 중단.
-
주의 과민성. 주의력 과잉 집중.
공황.
동요.

실수, 지연 또는 중단, 무의식적이거나 의도하지 않은 실수, 이에 따른 중단.
--

--
주변 환경에 피해를 입히려는 고의적인 욕망.
주변 사람들이 소유한 자원을 감소시키려는 자신의 고의적인 욕망.
그러한 의도를 바탕으로 한 의식적이고 의도적인 실수, 지연 또는 중단.
--

살아있는 것에서.
자신의 신경계에서.
뉴런에서.
--
주파수. 강도. 크기. 양.
정도.
-
입력 부족. 출력 부족.
입력 초과. 출력 초과.
--
오류, 지연 및 중단을 초래합니다.
그들은 자신에게 혼란을 가져옵니다.
그들은 자신에게 삶의 질 저하 또는 상실을 가져옵니다.

부모와 자식 간의 계층적 관계.

부모의 경우.

우월감.
--
이미 유능하고, 완전히 발달하고, 성숙함.
기득권, 완전히 획득한 기득권.
풍부한 경험을 가지고 있습니다.
--
결과적으로.
자원을 획득하고 보유할 수 있다.

생존에 유능하다.
--

종속.
--
이미 닳았음. 이미 사용됨. 이미 낡았다.
이미 낡았다. 이미 잠재력을 잃었습니다. 새로운 적응력을 잃었습니다.
그들은 미래의 안전한 자손을 위해 일회용 존재입니다.
그들은 자손을 위한 디딤돌입니다.
--

아이들의 경우.

우월감.
--
부모에게는 소통 불가능성.
부모가 통제할 수 없음.

예시.
밤에 울음. 끊임없이 울음.
부모에 대한 반항.

-
부모에 대한 중요성.
부모에게 소중함.

예시.
부모에게 삶의 목적이 됨.
다음 세대를 짊어지고 가는 부모에게 소중함.
이런 이유로.
부모가 너무 소중히 여김.
그 결과
이기적이 될 수 있습니다.
부모의 통제를 벗어나는 것.
-
젊음. 젊음.
그들로 가득 찬 것.
-
환경에 적응하는 가변성과 유연성.

넘치는 에너지.
-
독창성. 참신함. 전망.
부모를 뛰어넘는 능력의 잠재력.
이런 것들로 가득합니다.
--

종속성.
--
생존을 위한 역량 개발의 부족 또는 결핍.
생존을 위한 능력 학습의 부족 또는 결핍.
무력감. 무능력. 경험 부족.
결과.
자신의 생존을 유지하기 위해.
부모로부터 자원을 공급받는 것은 자신의 생존에 필수적입니다.
--

심리학 및 사회학에서 사회의 전통적인 개념.
S. 프로이트.
그의 초자아의 개념.
그것은 다음을 포함합니다

살아있는 개인에 대한 사회적 금지 및 사회적 통제.
예. 예. 자녀에 대한 부모의 훈육. 개인에 대한 사회적 규칙의 시행.

현실.
생명체에 대한 권력을 가진 상급자의 다음과 같은 행동.
지배. 통제. 규제. 제한. 금지. 통제. 규정의 일방적 생성. 규칙 준수 시행. 징계. 제한.
그러한 상급자의 총체 또는 종합으로서의 사회.

상사. 그것은의 내용입니다
살아있는 것. 살아있는 것보다 더 유능한 사람. 생물보다 더 큰 기득권을 행사하는 사람.
무생물의 경우. 생물보다 물리적으로 더 강력하고 강력한 존재. 예시. 혹독한 기후. 폭풍우. 산사태. 가뭄. 홍수. 지진. 번개. 화재.

생물의 신경계에 그 내용이 강제로 내재화됩니다.
강제 학습에 의해 생물의 신경 회로에 강제 구현.
다음과 같은 내용입니다.
외부 신경계로부터의 제어. 외부 통제.
상급자로부터의 강제 학습. 강제 학습.

그들이 발생하는 맥락.
본질적으로.
생명체는 제한 없이 더 쉽게 살 수 있기를 원합니다.
예시.
생명체는 제한 없이 자원을 취하고 획득하기를 원합니다.
생명체는 제한없이 자신을 번식하고 번식하기를 원합니다.
생명체는 자신의 자손을 제한없이 미래 세대에 남기고 싶어합니다.

그것은 다음과 같습니다.
생활의 용이성에 대한 압력.
생활의 편리함을 달성하려는 압력. 생활의 용이성을 향상시키는 압력.
생존에 대한 압력.
이러한 압력은 무한한 확장성을 가져야 합니다. 그것은 기체입니다.
이러한 압력은 생명체 내부에 지속적으로 축적됩니다.
욕망.

S.프로이트.
그의 리비도 개념.

살아있는 것에서.
외부 제약.
외부 환경에서 자신의 상사가 부과 한 제약.

내부 제약.
자신의 내부 환경에 의해 초래된 제약. 예. 건강하지 않음. 영양실조.
자신의 능력의 한계. 예. 지능의 약점. 근력 약화.
그가 자신을 발견하는 환경의 한계. 예. 모바일 라이프 스타일에 적합하지 않습니다. 앉아있는 생활 방식에 부적합합니다. 조상으로부터 물려받은 기득권이 거의 없습니다.

상담에서 투사, 전이 및 동일시.
환자와 치료사 사이의 폐쇄적이고 제한적인 양자 관계.
환자는 치료사를 다음과 같이 간주하게 됩니다.
자신의 정신을 손상시킨 사람.
자신의 모순과 갈등. 그것들을 발생시키는 사람.

좌절감.

S. 프로이트.
좌절감과 그 방어의 개념.
그것은 다음으로 구성됩니다.
원래의 장소 밖에서 외부로 생활의 용이성에 대한 압력을 방출합니다.
내부 생활의 용이성에 대한 압력을 밀봉합니다. 결과적으로. 내부 압력이 증가합니다. 부작용으로 다양한 정신 증상.

살아있는 것에서.
자신의 생활의 용이성을 실현, 획득 또는 향상시킵니다.
그들의 수준은 낮습니다. 그들의 부족.
절대적, 낮은 수준 또는 결핍. 절대적인 양으로.
상대적, 낮은 수준 또는 결핍. 주변 사람들과 비교하여.
과거. 자신의 성취 부족.
현재. 자신의 성취 부족.
미래. 그 자신이 성취 될 가능성이없는 것.
그는 자신이 그들을 인식하고 알고 있습니다. 그 자신은 그들과 함께 불편합니다. 좌절에 대한 인식의 표현.
그 자신이 그들에 대한 자신의 인식과 의식의 발생을 내부적으로 방어하고 억압하고 있다는 것입니다. 그들에 대한 자신의 내부 불편 함. 좌절의 무의식.

생명체의 욕망.
--
자원의 획득, 축적 및 소비.

자기 재생산. 재생산의 실현.
자신의 실현에서 이점을 갖는 것. 우월성 또는 우월성의 실현.
--
그 자신이 그들의 실현에 실패하면.
자신 안에서 쉽게 살기위한 압력의 추가 증가.
자신 안에 불만이 축적됩니다.

그러한 불만을위한 출구.
생활의 용이성에 대한 자신의 내부 압력에 대한 출구.
다음과 같은 내용입니다.

(1)
압력을 풀기 위해.
--
문제 해결. 원래의 행동 방침을 그대로 진행합니다.
--
계획적인 문제 해결. 미리 전략을 계획하는 것.
충동적인 문제 해결. 무작위적이고 우연적인 문제 해결.
-
--
일탈.
원래의 코스에서 벗어나다.
원래의 코스와 다른 코스로 이어지다.
다른 경로로 연결하다.
--

(2)
압력을 완화하지 않음.
--
내부 압력을 밀봉합니다.
내부 압력을 밀봉하려면.
압력솥의 뚜껑을 닫습니다.

내부에 압력이 너무 많이 쌓이면.
불만이 터진다.
자신의 불만이 터집니다.
자신의 불만이 폭발합니다.
--

좌절감. 생활의 편리함을 달성하거나 향상시키려는 내적 압력. 생존에 대한 압력.
그들의 외부 방출. 내부 봉인.
동기 부여. 그들의 행동. 신경 회로에서의 구현이 필요합니다.
그것은 다음과 같은 내용입니다.
생물학적 신경계에서.
생활의 용이성을 실현하는 데있어 선과 악의 구현.
그 자신이 그러한 선과 악을 인식하게되는 메커니즘의 구현.

생활의 용이성 실현에 대한 압력. 생존에 대한 압력. 좌절감. 내부 밀봉. 내부 용해. 그러한 행동.

예.
S. 프로이트.
그에게 좌절감의 방어 메커니즘의 개념.
생물학적 신경계의 구현 측면에서 다음을 대체 할 수 있습니다.
--
합리화. 생활의 용이성을 달성하기위한 압력의 내부 축적. 그 정당화.
--
동일시. 다른 사람의 선하고 이상적인 상태를 자신에게 받아들이는 것. 다른 사람을 자신과 동일시합니다. 그렇게 함으로써 자신을 선하다고 칭찬하는 것.
투사. 자신의 결함 상태를 다른 사람에게 투사하는 것. 다른 사람을 결함이 있다고 비난합니다.
--
반응 형성. 원래와 반대되는 행동을 취하는 것. 자신의 행동 내용의 반전 또는 퇴보.
--
탈출.
자신의 내면에서 편안하게 살기 위해 압박감에서 벗어날 곳을 찾는 것. - 도피.
--
퇴행.
삶의 편안함을 얻기 위한 압박에서 벗어날 수 있는 장소를 자신 안에서 창조하는 것. - 퇴행. 그것을위한 공간을 만들기 위해 자신의 정신을 압박합니다.

자신의 내면에서 정신의 후퇴를 행하는 것.
스스로 자원을 획득합니다. 자신의 정신을 학습 전의 능력 상태로 되돌리기. 어린 시절로 돌아가는 것. 유치함. 유아화.
자신의 행동 발달. 타임 라인의 반전 또는 회귀.
자신의 학습 진전. 타임 라인의 반전 및 퇴행.

교체.
-
대체. 대체 또는 대체 콘텐츠를 얻다. 당분간 만족하다. 그렇게 함으로써 만족하다.
승화. 원래의 낮은 콘텐츠를 더 높은 콘텐츠로 대체하거나 대체하는 것. 당분간 그렇게 함으로써 만족함. 그렇게 함으로써 만족하는 것.
--
--

스트레스. 물체에서. 압력으로 인한 왜곡.
스트레스. 그러한 압력을 가하는 사람.
스트레스 반응. 왜곡 자체.

스트레스 요인의 작용.
외부 환경. 내부 환경. 환경으로부터의 물리적 행동. 그러한 행동으로 인한 입력 자극.
무생물로부터의 입력 자극. 예. 화학 물질로 인한 알레르기.
생물체로부터의 입력 자극. 예. 좋지 않은 대인 관계.
그러한 입력 자극의 입력 값. 그러한 값의 과도함 또는 과잉.
그러한 입력 자극의 발생 빈도. 빈도의 과도성 또는 과도성.
그들의 결과.
생물이 자신의 신경계와 내부 인프라를 과도하게 사용한다는 것입니다.
그들의 결과.
생물은 자신의 신경계와 자신의 내부 인프라를 파괴하거나 손상시킵니다.
다음으로 구성됩니다.
스트레스 기반 질병 및 상처의 발생.

스트레스 요인의 효과를 증가시키는 요인.

--
스트레스 요인의 양.
스트레스 요인의 빈도가 높습니다.
그 힘이 강해야 합니다.
밀도가 높아야 합니다.
지속적이고 지속적이어야 합니다.
-
생물의 중요한 지점이나 약점을 정확하고 끈질기게 공격해야 합니다.
--

압력을 받다.
그 결과.
--
스트레스 유발.
피로를 유발합니다.
부담감을 느낍니다.
-

결과.
-
억압받는 느낌.
-

결과.
-
피곤해지다.
고통이나 어려움을 느끼다.
-

우리 주변의 다른 생물 또는 무생물로부터의 물리적 압력 또는 물리적 억압.
그러한 압력의 행사.
그러한 압력의 행사 가능성.
예시.
경찰의 물리력 또는 폭력 사용 가능성.

이로 인해 당시 정부 또는 정권에 대항하는 반군에게 야기될 수 있는 정신적 스트레스.

반군에게 수반되는 상황과 환경.
생명체에 대한 정신적 압박과 정신적 억압으로의 변화.
그것은 다음과 같습니다.
육체적 압력이 정신적 압력으로 전환됩니다.
육체적 억압이 정신적 억압으로 변화.

그러한 압력과 억압을 물리치려는 생명체의 시도.
결과.
생명체는 내부 장비를 과로하게 됩니다.
생명체는 신체에서 여분의 자원을 소비합니다.
결과.
생명체 몸의 장비가 고장납니다.
생명체의 몸 안에 있는 자원이 부족해질 것입니다.

압력 또는 억압, 유형.
-
상대방에 대한 신체적 공격, 학대 또는 폭력.
상대를 물리적으로 박멸하는 행위.
상대를 물리적으로 지배, 통제 또는 훈육하는 행위.
-
상대방의 물리적 자원 또는 장비를 물리적으로 탈취하는 행위.
예시. 물리적 자원. 석유. 귀금속. 생명체 자체의 신체.
예시. 물리적 시설. 토지. 건물. 기계.
-
상대방이 물리적 자원에 접근하지 못하도록 물리적으로 추방하거나 금지하는 행위.
상대방의 물리적 리소스 콘센트에 대한 접근을 물리적으로 금지하는 행위.
예시. 앉아서 생활하는 사회에서 앉아서 생활하는 그룹에서 추방.
-
상대방의 리소스 액세스에 대한 협력자.
예시. 부모, 자녀, 배우자. 혈액형.
그러한 협력자에 대한 물리적 공격.
그러한 협력자에 대한 물리적 근절 작전 실행.
-

행위 자체.
그러한 행동의 가능성에 대한 제안. 예시. 위협.
-
상대방에 대한 우월감.
상대방에 대한 등방성 또는 라이벌 의식.
-
이러한 요소의 조합은 상대방에 대한 정신적 공격입니다.

생물은 물리적 존재입니다.
생명체 자체의 특성은 다음과 직접적으로 관련된 방식으로 반영됩니다.
-
생물의 정신과 신경계의 존재 방식.
생물의 정신과 신경계의 기능.
--

-
생물이 물리적으로 존재해야 할 필요성.
생물이 물리적으로 존재를 유지하기 위해 필요한 필요성.

예시.
통신 기반의 생물학적 존재.
원격 생물학적 존재.
컴퓨터 내부의 생물학적 존재.
예.
인터넷상의 가상 공간.
인터넷상의 가상 아이돌.

결국 그들은 물리적 존재입니다.
그들은 물리적 존재를 가정합니다.

통신 장치, 통신 회선, 컴퓨터 데이터 저장 장치에 물리적으로 실체가 존재한다고 가정합니다.
그들은 가상의 존재가 아닙니다.

--
생명체의 정신에 대한 시뮬레이션.

생명체의 신경계 시뮬레이션입니다.
물리적 역학 시뮬레이션과 직접적으로 연결되어 있습니다.

생물학적 신경계에는 외부 환경의 지도가 내장되어 있습니다.
지도. 외부 환경에 대한 시공간적 이해의 내용입니다.
생물학적 신경계는 그 지도의 내용을 학습하고 기억합니다.
생체 신경계는 지도의 내용을 실시간으로 지속적으로 업데이트하고 있습니다.

그 지도의 구체적인 내용.
--
외부 환경의 다른 생물 및 기타 무생물.
그들의 지리적 분포.
콘텐츠 측면에서의 특성. 예시. 능력. 체력. 정신력.
그들 사이의 신체적, 정신적 계층 구조.
--

생물학적 신경계에는 내부 환경의 지도가 내장되어 있고 그 지도를 소유하고 있습니다.
지도. 내부 환경에 대한 시공간적 이해의 내용.
예시. 신체 표면의 장기. 신체 내부의 장기. 그들의 위치 알기. 그들의 활동 상태.
생체 신경계는 지도의 내용을 학습하고 기억합니다.
생체 신경계는 지도의 내용을 실시간으로 지속적으로 업데이트합니다.

생물의 신경계 내부 지도.
이 지도에는 다른 생물의 신경계의 실시간 활동은 포함되지 않습니다.
그 이유는 다음과 같습니다.
다른 생물의 신경계 내부는 비침습적입니다.
다른 생물의 신경계 내부에서 다음 작업을 수행하기는 어렵습니다.
생물이 살아 있는 동안 실시간으로 신경 회로의 활동을 관찰하고 복사합니다.

지도에는 다른 생물의 신경계 활동 내용을 간접적으로 포함해야 합니다.
생물이 자신의 신경 회로의 콘텐츠 정보를 외부 환경에 물리적으로 각인하는 것입니다.
예. 말의 발성에 의한 음파 생성. 인쇄 유형. 돌판에 새겨진 글자.
물리적 각인 결과의 콘텐츠 정보.
다른 생물이이 정보를 신경 회로의 형태로 자신의 신경계에 해독하고 복사하는 것입니다.
그 결과.
한 생명체의 문화적 자손으로서 신경 회로를 복사하는 것입니다.
살아있는 신경 회로로서 다른 생물의 신경계에 그대로 통합됩니다.
결론.
한 생물의 신경 회로가 외부화되지 않으면 다른 생물의 신경계에 의해 내재화 될 수 없습니다.

살아있는 것. 자신의 신경계가 통합하는지도.
그 지도의 구체적인 내용.

생명체. 또 다른 생명체. 또 다른 무생물.
--
공간적 위치
--
자신과 역학 관계에 있는 위계적 관계.
--
시간적 유효성 또는 무효성. 예시. 유효, 업무 시간.
--
수완이 있는지 여부. 그 사람의 수완의 정도.
삶을 더 쉽게 만들어주는 성격 또는 힘. 그 존재 또는 부재. 높거나 낮은 정도.
--
그들과의 과거 상호작용에 대한 기록.
그들과의 과거 상호작용에 대한 기록.
그들에 대한 좋은 기억. 그들이 자신의 삶을 얼마나 쉽게 만들어 주었는지.
그들에 대한 나쁜 기억. 그들이 자신의 삶을 편하게 하는 데 제약이나 장애를 가져왔다.
--
그들에 대한 평가.
좋거나 나쁘다. 즐거움 또는 불쾌함. 좋아하는 것과 싫어하는 것. 그

러한 감각이 유발되는 정도.
--

예시: Google 지도.

생명체에 적용되는 물리 법칙.
생물학적 신경계에 적용되는 물리 법칙.
다음은 다음과 같습니다.

--
힘.
물체를 변형시키는 것.
물체의 운동 상태를 변화시키는 것.
그 원인이 되는 것.

--
일.
힘과 이동 거리의 곱.
이 경우.
관성에 의한 움직임은 제외.

--
관성.
속도의 불변성.
가속도, 작동하지 않습니다.

--
에너지.
물체가 일을 할 수 있는 능력.

--
작업 속도.
작업 속도.

--
높은 에너지. 높은 작업 능력.

그들은 기체입니다. 남성적입니다.

그들은 중력이 높습니다. 그들은 높은 질량입니다. 높은 중력. 높은 보수성.
그들은 액체입니다. 그들은 여성적입니다.

기체 상태여야 합니다. 유동성.
남성적. 여성적.
순전히 물리적 특성이어야 합니다.

--
기계적 에너지.
--
운동 에너지.
중력으로 인한 위치 에너지.
이 두 가지의 합입니다.
-
역학적 에너지. 그 값은 일정해야합니다.
그것은 다음과 같습니다.
기계 에너지 보존의 법칙.

법의 적용 조건.
그것은 다음과 같습니다.
보존력 이외의 어떤 힘도 작용하지 않습니다.

--
보존력.
다음과 같습니다.
물체가 움직일 때.
물체에 의해 수행되는 작업은 경로 또는 경로에 관계없이 일정합니다.
그런 힘.
그 크기는 기준점에 대한 위치에 의해서만 결정됩니다.
예.
중력. 탄성력. 정전기력.
위치 에너지. 위치 에너지.

참고.
마찰력은 보존력이 아니어야 합니다.

--
기타 에너지.
다음으로 구성됩니다.
열 에너지. 소리 에너지. 빛 에너지. 핵 에너지.

--
물체와 접촉하는 물체로부터의 힘.
다음으로 구성됩니다.
인장력. 탄성력. 마찰력. 항력. 부력.
-
원격 물체로부터의 힘.
다음으로 구성됩니다.
중력. 자기력. 정전기력.
--

-
작용 지점.
힘이 작용하는 지점입니다.

--
행동선.
--
작용점을 통과하는 것.
힘의 방향으로 그려진 직선.
그렇게 그려진 직선.
--

-
중력.
지구 표면에서 지구 중심까지 끌어당기는 힘입니다.
보존하는 힘이어야 합니다.

무게.
중력의 크기.

--
만유인력.
두 물체 사이에 상호 작용하는 힘입니다.
보존력입니다.
그 크기.
그 값은 두 물체의 질량의 곱에 비례해야 합니다.
이 값은 두 물체 사이의 거리의 제곱에 반비례합니다.

--
필드.
공간에서의 위치에 따라 물리량이 결정되는 경우.
우주.

지구 표면.
중력장입니다.

--
그 잠재적 에너지는 힘 보존 분야에서 고려됩니다.
그 잠재적 에너지는 힘 보존 분야에 저장됩니다.

--
한 점에서 다른 점으로 이동한 물체.
물체가 다시 첫 번째 점으로 돌아오면.
보존 힘에 의해 수행된 작업은 0입니다.
예시.
공과 바닥의 탄성 충돌.
공의 속도는 바닥과의 충돌 전후에 변하지 않습니다.
공은 원래 높이로 돌아갔습니다.

--
물리량.
물질의 양입니다.
특정 수의 분자의 집합.
물질의 양을 그 양 단위로 표현한 것입니다.

--
에너지의 원리.

운동 에너지의 변화.
변화 후의 값에서 변화 전의 값을 뺀 값입니다.
그것은
물체에 가해진 일의 합입니다.

--
운동 에너지.
--
물체의 질량입니다.
물체 속도의 제곱입니다.
두 값을 곱하여 얻은 값입니다.
값을 2로 나눈 값입니다.
-

생명체와 위의 물리 법칙 사이의 관계.

-
생명체 자체.
생명체 자체의 신경계.
생명체 자체의 마음.
생물의 행동.
살아있는 것의 신경계의 행동.
생명체의 정신의 행동.
-
그것들은 물리적입니다.
그것들은 전적으로 위의 물리 법칙의 적용을받습니다.
그것들은 모두 위의 물리 법칙의 일부로 설명할 수 있습니다.

기체 생명체.
기체 분자 운동 패턴을 따르는 생명체.

바이러스.
식물 꽃가루와 정자 세포. 동물의 정자.
남성. 그러한 생식 세포의 매개체입니다.

액체 생명체.
액체 분자 운동 패턴에 따라 행동하는 생물체.
세포.
식물, 배아 주머니 또는 난자 세포. 동물의 알.
암컷. 그것은 그러한 생식 세포의 매개체입니다.

기체 생명체.
자원의 최소 소유자. 자원, 차용자.
예. 예. 바이러스. 세포 자원을 빌려서 살아가는 기체 생명체.
예시. 정자. 난자의 자원을 빌려서 번식하는 기체 생식 세포.
예. 수컷. 암컷의 생식 자원과 생식 시설을 빌려 자신을 번식하는 기체 생명체.

액체 생명체.
자원의 최대 소유자. 자원의 소유자 또는 소유자입니다.
예시. 세포. 바이러스에 자원을 빌려주는 액체 생명체.
예. 난자. 정자가 번식할 수 있도록 자신의 생식 자원을 빌려주는 액체 생식 세포입니다.
예. 암컷. 자기 번식을 위해 수컷에게 생식 자원과 시설을 빌려주는 액체 생식 생명체.

기체 물질.
비어 있습니다. 공기. 대기.
다음과 같은 속성을 가져야 합니다.
부유. 비행. 상승. 이동성.

액체 물질.
물. 바다. 담수. 바닷물.
다음과 같은 속성을 가져야 합니다.
침전 속성. 침전 속성입니다. 하강. 부동성. 부동성.

기체 물질.

액체 물질.
그들은 서로 분리되고 격리되어야합니다.
그들은 서로 교차하지 않습니다.
그들은 서로 동화되지 않습니다.
그들은 서로를 배제합니다.
이것의 증거.
기체와 접촉하는 액체에서. 그 표면이 존재합니다. 그들 사이에. 명확한 경계면의 존재. 극복할 수 없는 장벽의 존재.

그들의 응용.
기체 생명체. 예. 예. 바이러스. 수컷.
액체 생물. 예시. 세포. 암컷.
그들은 서로 분리되고 격리되어야합니다.
그들은 서로 침투하지 않습니다. 번식을 위해 필요할 때만 서로 섞여야 합니다.
그들은 서로 동화되지 않습니다. 번식을 위해 필요할 때만 단결한다.
그들은 서로를 배제한다.
증거.
기체 생물 사회와 접촉하는 액체 생물 사회에서. 표면의 존재. 그들 사이. 명확한 경계 표면의 존재. 극복 할 수없는 장벽의 존재.
예시.
여성이 지배하는 사회에서 남성이 지배하는 사회와 접촉하고 있습니다. 표면이 존재합니다. 그들 사이에. 명확한 경계 표면의 존재. 극복할 수 없는 장벽의 존재.
정적인 라이프스타일을 가진 사회와 이동적인 라이프스타일을 가진 사회가 접촉하는 경우. 표면이 존재합니다. 둘 사이에. 명확한 경계면이 존재합니다. 넘을 수 없는 벽의 존재.

위에서 파생 된 일반적인 원칙.
그것은 다음과 같습니다.
--
액체 사회는 기체 사회를 격리하고 배제한다. 예시. 러시아와 중국의 서구적 가치 배제.
기체 사회는 액체 사회를 고립시키고 배제해야 합니다. 예시. 서방 국가에서 러시아와 중국의 가치를 배제하는 것.
--
기체 개인은 기체 개인이 액체 개인에게 기체가 되도록 강요합니다.
예시. 여성에게 남성성을 강요하는 남성.

액체 개체가 기체 개체에게 기체성을 강요하는 경우. 예시. 암컷이 수컷에게 여성성을 강요하는 경우.
--
기체 사회가 액체 사회에게 기체성을 강요합니다.
예시. 미국과 같은 남성 중심 사회는 일본이나 한국과 같은 여성 중심 사회에 남성성을 강요합니다.
액체 성질의 사회가 기체 성질의 사회에 액체 성질을 강요합니다.
예시. 러시아처럼 여성이 지배하는 사회가 동독처럼 남성이 지배하는 사회에 여성성을 강요하는 경우.
예. 중국과 같은 여성 지배 사회가 몽골이나 위구르와 같은 남성 지배 사회에 여성성을 강요하는 경우.
--

기체적 의사 결정.
다음으로 구성됩니다.
높은 에너지의 소유자에 의한 폭력적인 지배.
다음 가치를 존중합니다.
--
빠른 이동성.
볼륨 무기한성. 확장성. 확장성. 미개척 분야로의 새로운 진입. 독창성. 혁신.
개인주의. 자유주의. 독립. 자율성.
개성. 다양성.
분석성. 단절성. 논리.
저밀도. 신중함. 분산.
개방성. 개방성.
민첩성. 가벼움. 이동의 용이성. 휴대가 간편합니다. 가벼움. 작음
유동성. 배포 가능성. 흐름에 중점을 둡니다.
--

유동적인 의사 결정.
다음으로 구성됩니다.
고중력 소유자에 의한 폭압적 통치.
다음 가치를 존중합니다.
--
부동성. 정적.
부피 불변성. 부풀어 오르지 않음. 고정. 미리 정해진 지역에 거주. 선

례 따르기. 현상 유지.
전체주의. 조화주의. 혼합주의. 전체적인 조화를 강조.
덩어리. 통일성.
통합. 합성. 융합. 응집력. 비논리성.
밀도. 통합적 융합. 접착력.
포용성. 포용성. 폐쇄성. 폐쇄성.
중력. 무게감. 이동의 어려움. 영구적 인 배치의 용이성. 고정. 고정.
접착력. 접착력.
축적. 재고 강조.
--

예. 중국 여성의 신발을 착용하는 관행.
그것은 걷지 않는 데모입니다.
그것은 부동과 고착의 시위입니다.
앉아있는 사회에서 지배력과 우월성을 보여주는 것입니다.
유동적인 의사결정을 기반으로 합니다.

물리적 역학에서.
힘의 관계는 다음 중 하나에 의해서만 성립될 수 있습니다.
--
강함, 같음, 약함.
우월, 평등, 열등.
우월, 평등, 열등.
지배, 평등, 또는 지배당함.
--

이러한 권력 관계에서.
다음과 같은 관계는 거의 또는 전혀 성립되지 않습니다.
--
평등. 동등성. 평등
--

대부분의 권력 관계는 다음 중 하나에 해당해야 합니다.
--
강함 또는 약함.
우월하거나 열등하다.
우월하거나 열등하다.

지배하거나 지배당함.
--
다음과 같은 두 명 이상의 개인 간의 권력 관계입니다.
동등성. 동등성. 평등.

대부분의 경우 다음과 같은 과정을 통해 달성됩니다.
--
각 개인의 강점과 약점의 총합. 개인 간의 이러한 합계의 상호 비교에서 균형이 실현됩니다.
각 개인의 우월성과 열등성의 합의 합계. 각 개인의 우위와 종속 값의 합으로, 개인 간 비교에서 균형을 이룹니다.
각 개인의 우월성과 열등성의 합의 합계입니다. 각 개인의 우월성과 종속성의 합을 합한 값으로, 개인 간 비교에서 균형을 이룬 값입니다.
--

이러한 권력 관계를 다음과 같은 권력 관계로 분해합니다.
--
강자 또는 약자.
우월하거나 열등하다.
우월하거나 열등하다.
지배하거나 지배당함.
--

생체 역학.
그것은 물리적 역학의 일부입니다.
이러한 생체 역학에서도 위의 권력 관계 중 하나만 설정할 수 있습니다.
예시. 인간 사회에서 일하는 역학. 정치학.

다음의 모든 사회적 행동은 동일한 내용을 가져야 합니다.
--
남성이 여성을 강간하는 행위.
지주를 습격하고, 기물을 파손하고, 약탈하는 농민들.
부동산 임대업자가 부동산 투자자를 공격, 파괴, 약탈하는 행위.
바이러스가 세포를 공격하고 파괴하고 약탈합니다.
--

바이러스는 궁극적으로 다음과 같이 구성됩니다.
--
자원과 장비. 빌린 사람들이 주인을 습격하여 그의 재산을 약탈하고 약탈합니다.
기득권 소유의 위계 관계에 관한 것입니다. 아랫사람이 윗사람을 습격하여 그의 재산을 습격하고 약탈하는 행위.
--

궁극적으로 다음과 같이 구성되어야 합니다.
--
소유자에 대한 비소유자의 반격.
상급자에 대한 하급자의 반격.
--

액체적 사고의 소유자가 기체적 사고를 섭취하는 방법.
다음과 같은 내용입니다.
--
삼켜서 암기하는 학습.
-
그들은 다른 일을 할 수 없다.

그렇게 함으로써 기체적 사고의 본질을 잃는다.
그들은 기체적 사고의 본질을 영구적으로 섭취할 수 없다.

--
기체적 생각의 소유자가 액체적 생각을 섭취하는 방법.
다음과 같다.
-
논리적이고 합리적인 분석.
-
그들은 그런 식으로 만 할 수 있습니다.

그들은 그렇게함으로써 액체 사고의 본질을 잃습니다.
그들은 액체적 사고의 본질을 영구적으로 섭취할 수 없습니다.

기체 상태의 생명체.
바이러스. 정자 세포. 정자. 수컷.
끊임없이 이동해야 하는 존재.
최소한의 소유물만 가질 수 있는 존재.
결과적으로.
자동적으로 자원을 빌리는 존재가 될 수밖에 없는 존재.
자동적으로 액체 생명체로부터 자원을 빌릴 수밖에 없는 존재.
자동적으로 액체 생명체의 종속이 될 수밖에 없는 존재.
자원 소유권에서 자동적으로 종속될 운명을 타고난 존재.

액체 생명체.
세포. 난자 세포. 알 암컷.
무거울 수 있는 존재.
많은 소유물을 소유 할 수있는 존재.
많은 소유물을 축적 할 수있는 존재.
결과적으로.
자동으로 자원의 소유자가 될 수 있는 존재.
기체 존재에게 자동으로 자원을 빌려줄 수 있는 존재.
자동으로 기체 존재보다 우월한 존재가 될 수 있는 존재.
자원 소유에서 자동으로 우월한 존재가 될 운명을 타고난 존재.

기체 생명체. 기체 개인.
다음과 같은 특성을 가져야 합니다.
-
최소한의 자원.
가볍다.
결과적으로
모바일 라이프스타일에 쉽게 적응할 수 있습니다.
모바일 라이프스타일에서 우위를 점할 수 있습니다.
모바일 라이프스타일 사회에서 우위를 점할 수 있다.
모바일 라이프스타일 사회에서 우월한 사람이 될 수 있다.
반면에
앉아있는 생활 방식에 불리합니다.
앉아있는 라이프 스타일 사회에서 열등하다.
앉아있는 생활 양식의 사회에서 종속됩니다.
-

주어진 시간에 소유 할 수없는 자원.
그들은 그러한 자원을 먼 외부 환경에 분산시켜 저장할 수밖에 없습니다.
그들은 넓은 지역에 걸쳐 그러한 자원을 무장하고 방어할 수밖에 없습니다.

--
액체 생명체. 액체 개체.
다음과 같은 특성을 가져야 합니다.
-
쉽게 최대화할 수 있는 자원을 보유하고 있습니다.
몸이 무겁다.
결과적으로
앉아서 생활하는 라이프스타일에 쉽게 적응할 수 있습니다.
좌식 생활 방식에 유리합니다.
앉아서 생활하는 사회에서 우위를 점할 수 있습니다.
앉아서 생활하는 사회에서 우월한 사람이 될 수 있습니다.
반면에
모바일 라이프 스타일에 불리합니다.
모바일 라이프 스타일의 사회에서 열등합니다.
모바일 라이프 스타일의 사회에서 종속됩니다.
-

기화.
다른 사람을 증발시킬 수있는 속성 또는 품질.
생물의 영적 특성의 경우.
부성적인 것.
친자 관계. 그것은의 내용입니다
자녀의 영혼을 증발시키는 부모가 소유 한 영적 특성.

--
액화.
상대방에게 액화를 일으키는 특성 또는 자질.
생물의 영적 특성의 경우.
모성.
모성. 그것은의 내용입니다
자녀의 정신을 액화시키는 부모가 소유 한 영적 자질.

생물학적 신경계의 내부 및 외부 연설.
외부 연설. 자신의 신경계 내에서 신경 회로의 콘텐츠 정보를 외부로 전송합니다. 예. 예. 연설의 형태로 자신의 생각의 내용 정보에서 외부 소리.
내부 연설. 외부 출력과 동시에 원래 외부 연설의 내용을 자신의 신경계 입력으로 리디렉션하고 내용을 스스로 해석하여 자신의 신경계로 다시 공급하는 메커니즘입니다. 이것이 바로 자신이 획득한 신경 회로의 내용 정보입니다. 외부 출력이 생략된 경우를 포함합니다.
예시. 인간의 경우. 내부 연설은 음성 출력을 자신의 신경계의 입력으로 리디렉션하는 형태로만 얻습니다.

생물학적 신경계의 언어.
생물학적 신경계에서.
자신의 신경계 내의 신경 회로의 내용 정보. 원래 토폴로지 기반 정보입니다.
해당 콘텐츠 정보를 순차적 형식으로 인코딩한 것입니다.
예시. 디지털 통신 회선의 경우 0과 1로 구성된 일련의 숫자로 변환.
예. 알파벳, 한자 등으로 구성된 문자 문자열로 변환.
인코딩된 정보를 외부 출력 및 전파에 적합한 형식으로 변환합니다.
예시. 음파로 변환. 음성 파형. 모음과 자음을 활용하기 위해.
예시. 빛의 파동으로 변환. 반딧불이의 몸에서 발광. 활자 인쇄를 통한 시각화.
외부 환경에서 정보 전달의 매개체.
다음으로 구성됩니다.

가스. 공기를 통한 전파.
음파, 광파 또는 전자기파를 전송합니다. 예시. 인간의 발성을 통한 의사소통. 청각 감각을 활용하기 위해.
특정 화학 물질을 전달하기 위해. 예. 곤충의 페로몬 통신. 개와 고양이의 냄새 물질로 의사소통.

액체. 물이나 액체를 통한 전파.
소리, 빛 또는 전자파를 전송합니다. 예시. 고래와 돌고래는 물속에서

초음파로 통신합니다. 물고기의 몸 표면의 색상 변화를 이용한 색광으로 의사소통.
특정 화학 물질의 전달. 예. 물고기의 페로몬 통신.

단단한.
단단하고 불용성이며 부착성, 고체와 관련되거나 이와 관련됩니다.
각인하다. 인쇄하다. 인쇄하다.
예. 인간의 경우 태블릿에 글자를 조각합니다. 인간의 종이에 인쇄.
시각과 촉각을 사용하여 새겨지거나 인쇄된 콘텐츠를 읽는 행위.

-
생물의 언어.
신경계의 언어.
컴퓨터의 언어.
-
본질적으로 공통적입니다.
그들은 외부 세계와의 의사 소통 수단입니다.
서로 교환되는 정보 콘텐츠의 표현 형태입니다.

외부.
-
생물의 경우.
무생물의 경우.
-

커뮤니케이션 수단.
-
출력 수단.
출력 콘텐츠의 구성. 해당 콘텐츠의 인코딩. 인코딩된 정보를 외부로 출력하는 행위. 통신 매체를 통한 출력 정보의 전파. 이 정보는 상대방에게 입력 자극이 됩니다.
-
입력 수단.
입력 자극의 감지. 입력 자극으로 얻은 입력 정보. 정보의 디코딩. 그 내용을 분해하고 해석하는 것. 해석된 내용을 토폴로지에 따라 자신의 신경 회로에 다시 재조립합니다.
-

입력/출력 정보.

그 표현은 종종 순차적입니다. 예시. 숫자의 시퀀스. 문자의 문자열.
필요한 경우 병렬로 표현해야 합니다. 예시. 이미지. 이미지.

입력 및 출력되는 신경 회로의 내용입니다.
--
Subject. 객체. 명사.
단수. 복수.
-
과거. 현재. 미래. 시제.
-
실제. 가정.
실제. 추정.
불가피성.
-
행동. 동사.
속성. 형용사.
행동, 자연. 형용사 동사.
--
임시 대체 표현. 그들의 일시적인 지시 표현. 대명사.
대명사의 배열 및 기능화된 버전. 명사. 동사.
--
그들의 집합.
수퍼클래스의 내용. 서브클래스의 내용. 그들의 설명.
시간. 공간. 속성. 그들에 대한 내용, 과제.
입자.
--
이들의 상호 연결 또는 상호 연결. 접속사.
--
이들을 그룹화하거나 배열한 것입니다. 문장.
--

언어 기능의 신경적 실현.
다음과 같은 내용입니다.
--
출력 측면.
의미. 원래 출력 내용.
문법. 출력 콘텐츠의 구성 또는 어셈블리입니다.
단어. 출력 콘텐츠의 인코딩 또는 인코딩.
--

입력 측면.
단어. 입력 콘텐츠의 디코딩 또는 디코딩.
문법. 입력의 재구성.
의미. 해석을 통한 입력 검색.
--

성공적인 언어 기능을 위한 조건.
--
출력 측에서 구성된 출력 내용.
입력 측에서 분해되고 재구성된 입력 내용.
이 둘 사이의 일관성이 달성되어야 합니다.
--

이를 위해서는 다음이 필요합니다.
출력 발신자.
입력 수신자.
사전에 이들 간의 공통된 사전 합의가 필요합니다.
이를 위해서는 사전에 상호 간의 사전 합의가 필요합니다.
--

그러한 사전 합의 또는 약정.
이러한 사전 합의 또는 약정의 내용은 다음과 같습니다.
--
정보 송수신의 시작 및 종료를 위한 신호.
전송된 정보의 암호화 또는 부호화 방법. 인코딩된 정보를 복호화하는 절차는 인코딩 방식에 따라 자동으로 결정됩니다.
전송 내용을 구성하고 조립하는 절차. 사용할 문법. 콘텐츠 구성 절차가 결정되면 분해 절차가 자동으로 결정됩니다.
--

언어의 의미.
이를 담당하는 특정 뉴런이 있습니다. 시맨틱 셀입니다.
그것을 담당하는 특정 신경 회로가 존재합니다. 그것은 의미 회로입니다.
의미 내용은 신경망에서 해당 세포와 회로의 위상학적 위치에 따라 결정됩니다.

언어의 문장.
출력 발신자가 표현하고자 하는 의미의 순차적 배열.
시퀀스를 단일 구성 요소로 취급합니다.
이러한 부분을 배열하여 최종 출력의 내용을 구성합니다. 문장을 구성합니다.
그 부분들의 배열을 말합니다. 다음과 같은 내용입니다.
-
위아래의 포함.
논리적 조건에 따른 관계. 가상의 형태.
신체-첨가 관계. 신체-부가 관계. 시제. 복수.
-

콘텐츠를 출력 데이터로 인코딩합니다. 문장의 내용을 일련의 단어 문자열로 변환합니다.

--
행동의 전략적 계획.
액션 출력자가 실행하고자 하는 액션의 내용을 순차적으로 배열합니다.
시퀀스를 단일 구성 요소로 취급합니다.
이러한 부분을 배열하여 최종 출력의 내용을 구성합니다. 전략을 구성합니다.
그 부분들을 배열하는 방법. 다음과 같은 내용입니다.
-
상부 및 하부 내포물.
논리적 조건에 따른 관계. 가상의 형태.
몸체-첨가 관계. 체언-첨가 관계. 시제. 복수.
-

콘텐츠를 액션 출력으로 인코딩. 전략 콘텐츠를 일련의 액션 출력으로 변환.
타이머를 사용하여 콘텐츠를 순차적으로 또는 병렬로 실행합니다. 전략의 실행입니다.

--
결론.
--
문장을 구성하기 위한 언어 사용.
전략 계획의 실행.

-
신경계의 신경 회로가 동일하다는 사실.

행동하는 전략적 계획.
이 능력을 가진 모든 생명체는 언어를 사용하는 능력을 가질 수 있습니다.

생물의 의식.
그것은 다음과 같습니다.
생물의 신경 회로에서 각 뉴런의 점호의 합계 또는 누적.
생물의 신경 회로에서 각 뉴런의 발화 지점의 합계 또는 누적.
이 경우의 전제 조건.
이 세포의 발화는 신경계로의 입력과 함께 발생하는 발화라는 것입니다.
신경계에는 입력과 발화 사이에 연결 고리가 있습니다. 이것이 각성입니다.

생명체의 무의식.
그것은 다음과 같은 내용입니다.

(1)
생물의 신경 회로에서 각 뉴런의 비 발화의 합계 또는 축적.
생물의 신경 회로에서 각 뉴런의 비발화 점의 합계 또는 누적.
생물의 신경 회로에서. 회로에서 조명이 켜지지 않은 부분. 회로에서 참조되지 않는 부분.
생물의 신경 회로에서. 발화가 억제된 회로. 정신적 상처의 일부. 사회적으로 억압된 부분.

(2)
생물의 신경 회로에서 각 뉴런의 발화의 합계 또는 누적.
생물의 신경 회로에서 각 뉴런의 발화 점의 합계 또는 누적.
이 경우의 전제 조건.
이 세포의 발화는 신경계에 대한 입력과 연결되지 않은 발화입니다.
신경계에서 입력과 발사가 단절되어 있습니다.
혼수 상태입니다.
외부 세계로부터 고립된 영역이거나 생명체의 신경 회로에서 내부 폭주 영역입니다.

구체적인 예.
사람이 눈을 감습니다.
결과. 그 결과 자신의 시각적 입력 자극이 사라집니다.
결과. 시각 관련 신경 회로가 더 이상 발화하지 않습니다.
결과. 스스로 시각적 인식을 상실합니다.
이 경우. 자신의 비시각적 의식은 계속 존재할 것입니다.
예. 그것은 음성으로 내부 연설입니다. 그것은 자신의 음성 출력에 대한 내부 피드백입니다.

예. 예.
사람이 잠을 잔다.
결과. 그는 자신이 입력 자극을 받아들이는 것을 중단합니다.
결과. 입력 자극과 연결된 신경계의 일부가 발사를 멈춥니다.
결과. 그는 주변 사람들의 관점에서 의식을 잃습니다.
이 경우. 입력 자극과 연결되지 않은 자신의 신경계 부분의 발사는 계속 발생합니다.
예. 그것은 자신의 무의식 속의 꿈입니다.

추가 콘텐츠. 2022년 11월 첫 발행. 2부: 생물과 무생물의 자원 관리. 생물과 무생물의 크립토나이트. 기체 및 액체 사회에서의 크립토나이트에 대해.

생물. 무생물.

내부 환경. 외부 환경.
자원 관리 메커니즘의 구현.
그들의 구현은 생물학적 신경계의 구현을위한 전제 조건입니다.

이러한 자원 관리 메커니즘.
그들은 다음과 같습니다.

자원 부족. 초과 자원. 그들의 결정.
자원의 유입. 자원의 유출. 그들의 계산.
자원의 수입 / 수출에 대한 지불 잔액. 이익. 손실. 그들의 계산. 수입과 지출이 수익성이 있는지 또는 손실이 있는지 여부. 수입과 지출이 초과 이익인지 또는 초과 손실인지 여부. 그들의 결정.

자원의 절대적인 양을 계산합니다.
자원의 양이 자원 부족을 결정하기 위한 임계값 미만인지 여부 결정.
자원 초과를 결정하기 위한 임계값을 초과했는지 여부 결정.

이러한 결정에 대한 피드백 받기.
리소스 부족. 리소스 잔액이 과도하게 부족한 상태. 자원 획득을 촉진하기 위한 피드백.
자원 초과. 자원 잔고의 과도한 잉여. 자원 획득을 억제하는 피드백.

이러한 피드백 전략을 신경계의 중간 세포에 통합합니다.
이러한 통합은 모든 중간 세포에서 수행되어야합니다.
그 실현은 생물학적 신경계에서 자신을위한 생존 메커니즘을 구현하는 데 필수적입니다.

생물학적 신경계의 출력 셀.
출력 대상의 설정.
출력 대상의 선택.
생물학적 신경계의 입력 셀입니다.
입력 소스의 설정입니다.
입력 소스의 선택입니다.
생물학적 신경계와 외부 세계의 상호 작용을위한 전제 조건.

이러한 출력 대상.
그러한 입력의 소스.

다음과 같은 내용입니다.
입.

살아있는 것. 무생물.
내부 환경. 외부 환경.

그들 안의 중요한 지점.
그들의 삶과 죽음을 결정하는 장소입니다.
그것은 그들 안에있는 자원의 저장소 또는 출구입니다. 그것은 그들 안에있는 자원의 출구입니다.
그것은 그들 안에있는 자원의 실제 출구입니다. 자원을 얻기위한 효과적인 출구입니다.
그 안에있는 자원의 실제 콘센트 여야합니다. 자원 탈취를 방지하는데 효과적인 차단 수단이어야 합니다.

관련 없는 지점이어야 합니다.
그들의 삶이나 죽음과 관련이 없는 곳이어야 합니다.
자원의 유출과 관련이 없는 입이어야 합니다. 자원을 얻기 위한 유효하지 않은 입이어야 합니다.
자원 획득과 무관한 입이어야 합니다. 자원 탈취를 방지하는 데 유효하지 않은 입이어야 합니다.

생물. 무생물.
내부 환경. 외부 환경.
그들 안에있는 입의 설정.
그 안에 중요한 포인트의 설정.
그 안에 관련없는 포인트의 설정.
이러한 설정은 생물학적 신경계에 의한 자원 획득 및 자원 방어를 구현하기 위해 사전에 필수적이어야합니다.

생물학적 신경계에서 자원 획득.
다음과 같은 과정을 거쳐야 합니다.
--
자원 획득을 위한 후보자 찾기.
후보자에 대한 자원 획득 시도.
시도가 성공하면. 자원 배출구에서 자원을 지속적으로 빨아들입니다.
이런 식으로 자신의 자원 유입량을 늘립니다.

--

생물학적 신경계에서 자원을 얻는 능력의 구현.
그러한 능력의 강도의 구현.
그것은 다음과 같습니다.
--
자원에 대한 액세스를위한 후보자. 그들의 검색 및 발견. 미리 정의된 후보 목록에서 무작위 선택. 그렇게 할 수 있는 능력.
후보자의 입에 드릴링을 수행합니다. 상대가 더 강하면 자신이 드릴링 할 수 없습니다. 상대방과의 이러한 강약 관계를 실시간으로 설정합니다.
자원 액세스 포인트의 점유 및 방어. 방어에 실패하면 자원은 상대방에게 점령됩니다. 상대방과의 이러한 강약 관계를 실시간으로 설정합니다.
리소스 액세스 지점에서 리소스 빼앗기. 상대방의 차단 능력에 대한 힘의 대결이 됩니다. 상대방과의 이러한 강약 관계가 실시간으로 설정됩니다.
--

리소스 액세스 지점에서 리소스를 빼돌리기. 이러한 행동을 차단하는 상대방의 능력.
다음 관계와 동일해야 합니다.
--
체육 행사의 줄다리기 대회.
은행 계좌로의 입출금.
--

상대방으로부터 빨아들인 자원의 양. -- 상대방으로부터 빨아들인 자원의 양.
--
시간당 빨아들인 자원의 양입니다.
빨아들인 총 자원의 양입니다.
--

상대방으로부터 빨아들인 자원의 양입니다. 자신을 위해 더하는 것입니다.
상대방에게는 같은 양의 빼기 여야합니다.
위의 실현을 위해서는 양 당사자가 실시간으로 장부를 조정하는 것이 필수적입니다.

이러한 자원의 유입과 유출을 실시간으로 지속적으로 처리합니다. 이러한 처리는 여러 생물과 무생물을 동시에 처리하는 데 필요합니다.

리소스가 부족하면 별도의 처리가 필요합니다.

이러한 계산을 구현한 것입니다.
다음과 같은 내용입니다.

살아있는 생물과 무생물.
그 안팎으로 들어오고 나가는 자원의 흐름을 관리합니다.
--
은행 송금과 유사한 메커니즘의 구현.
-
등록된 현금을 송금하는 것과 유사한 메커니즘을 구현하는 경우.
--

-
자신이 상대방보다 강하다면.
상대방으로부터 자원을 흡입할 경우 0을 반환합니다.
상대방으로부터 자원을 인출할 경우, 다음보다 작거나 같은 값을 반환합니다.
--
자신의 힘이 상대와 동등한 경우.
상대방으로부터 자원을 끌어온 경우, 그 양과 같은 숫자를 반환합니다.
-
자신이 상대보다 약할 때. - 자신이 상대보다 약할 때.
상대방으로부터 자원 흡입에 대해 더 높은 값을 반환합니다.
-

-
이러한 반환 값에서 상대방과의 힘의 비교. 이러한 반환 값에서 상대방에 대한 공격 및 방어 조치.
이러한 역학을 실시간으로 그리고 지속적으로 실현합니다.
이러한 반환 값의 계산은 물리적 역학에 의해 지원되어야합니다.
-
이러한 반환 값의 계산에는 제3자의 공정한 심판이 필요합니다. 이러한 심판을 위한 별도의 프로세스가 필요합니다.

-
이러한 반환 값의 계산. 여러 생물체 및 무생물 간에 이러한 계산 결과를 동기화해야 할 필요성.
-

대기열 값과 같은 반환 값을 실시간으로 서로에게 전송합니다.

이러한 반환 값에서 상대방과의 힘 비교. 이러한 반환 값에서 상대방에 대한 공격 및 방어.
그 과정에서.
이러한 공격과 방어 상황에서 한쪽은 일방적으로 유리하고, 다른 쪽은 일방적으로 불리한 상황이 발생하게 됩니다.
다음과 같은 내용입니다.

--
자신이 부상을 당한 경우.
상처가 치유될 때까지 상대방이 자원을 추출하는 정도가 증가합니다.
--
자신이 사망한 경우.
상대방의 자원 추출량이 잠시 동안 크게 증가한 후 0으로 감소합니다.
--

--
자신이 상대에게 상처를 입혔을 경우.
상처가 치유될 때까지 자신의 자원 추출량이 증가합니다.
--
자신이 상대를 처치한 경우.
자원 추출량이 잠시 동안 크게 증가한 후 0으로 감소합니다.
--

한 명이 다른 한 명을 죽이는 것.
다음과 같이 구성됩니다.
--
상대방의 모든 자원을 순식간에 추출합니다.
--
상대를 죽을 때까지 때려눕히는 것. 단, 자원은 빼앗지 않습니다.
--

기체 사회. 모바일 라이프스타일 사회. 남성이 지배하는 사회. 그런 사회에서의 크립토나이트.
예시. 서구 국가들. 중동 국가들.
다른 사회도 마찬가지입니다. 모바일 라이프스타일을 유지하기 위한 전제 조건이 순식간에 무너질 것입니다.

예시. 인간 사회의 경우.
곡물 성장이 좋지 않은 외부 환경. 이러한 환경에서 사람들은 먹기 위해 목초지에서 가축을 키우는 데 의존합니다.
필요한 영양소 섭취에서.
가축이 생산한 유제품의 소비에 의존합니다. 낙농업의 필요성. 이를 위해 가축에 의한 성행위와 번식의 끊임없는 필요성.
가축과 그 고기의 도축에 대한 의존.

그 결과.
자신을 가축과 동일시한다면.
그들은 정신적으로 그러한 가축을 도살 할 수 없을 것입니다. 결과적으로 그들은 스스로 살 수없고 죽을 것입니다.
그들이 그런 가축을 도살한다면.
그들은 자신의 동족을 도살하게 될 것입니다.
그것은 그들에게 견딜 수 없는 일입니다. 그것은 그들 자신의 정신을 광란으로 몰아 넣을 것입니다. 결과적으로 그들은 살아남지 못하고 죽을 것입니다.
이 점들은 그들 자신의 크립토나이트입니다.

이에 대한 대책. 그러한 크립토나이트 포인트의 은폐. 그것은 다음과 같습니다.
--
자신을 가축과 동일시하지 않는다. 자신과 가축을 명확히 구분한다. 가축보다 자신을 우위에 둔다.
자신을 다른 생명체와 동일시하지 않는다. 자신과 다른 생명체를 명확히 구분합니다. 다른 생명체보다 자신을 우위에 두는 것.
예시. 생식 행위에 대한 혐오감. 성적 유혹 및 성행위에 대한 혐오감.
--

그러한 조치를 무력화. 그러한 크립토나이트에 대한 효과적인 공격 전략. 예시. 유동적이고 앉아서 생활하는 사회와 여성이 지배하는 사

회의 공격 전략. 여기에는 다음이 포함됩니다.
--
자신을 가축과 동일시하도록 강요.
자신을 다른 생물과 동일시하도록 강요.
인간을 일반적으로 생물에 포함시키는 것. 인간을 일종의 생물로 간주하는 것. 인간의 본성을 생물 본성의 일부로 간주하는 것. 스스로에게 이런 일을 하도록 강요하는 것.
--

그러한 공격에 대해 그들 자신이 취해야 할 추가 조치. 그것은 다음과 같습니다.
--
자신과 가축 사이의 본질적인 차별화.
자신과 다른 생명체와의 본질적인 차별화.

예시.
-
가축 방목 유지. 자신의 삶에서 이동성을 보존합니다. 가축의 이동성을 유지하면서 가축의 신경계를 크게 단순화합니다.
낙농업 유지. 가축의 번식 행동없이 가축에서 유제품 생산을 달성하십시오. 가축이 번식 행동 없이 유제품을 생산할 수 있도록 가축의 능력을 유지합니다.
육류 섭취 유지. 동물의 신경계를 죽이지 않고 동물의 몸의 고기 만 지속적으로 섭취 할 수 있는지 확인합니다. 가축의 신경계와 인간의 신경계 사이의 유사성과 동질성을 크게 줄입니다.
--

이러한 것들을 실현하기 위해.
--
가축에 대한 광범위한 유전 공학을 수행하기 위해. 가축에 인공 컴퓨터와 물리적 융합을 수행합니다.
생물 전반에 대한 철저한 유전자 조작을 수행한다. 일반적으로 생명체에 대한 인공 컴퓨터와의 물리적 융합을 수행합니다.
인간에 대한 철저한 유전자 조작을 수행합니다. 인간에 대한 인공 컴퓨터와의 물리적 융합을 수행한다.
--

액체 사회. 앉아서 생활하는 사회. 여성이 지배하는 사회. 이러한 사회에서의 크립토나이트.
예. 중국. 러시아 한국 일본. 동남아시아 국가들.
가설적으로 다른 사회가 그 자리를 차지한다면. 그들의 글로벌 지배력 유지를 위한 전제 조건은 당황스럽게 무너질 것입니다.

예시. 인간 사회의 경우.
인간은 자기 보존이 너무 강합니다. 그들은 결코 자발적으로 미지의 위험한 영역으로 모험을 떠나지 않을 것입니다.
그들의 마음은 비논리적이고 비과학적이며 사물을 분석할 능력이 없습니다.
이들은 선례를 따르고 선례를 조금씩 개선하여 더 높은 품질을 달성하고 이를 통해 경쟁력이 높은 최종 결과물을 만드는 데 매우 능숙합니다.
결과.
스스로 새로운 지식을 습득하지 못합니다. 스스로 발전을 이룰 수 없습니다. 스스로 현대화를 이룰 수 없습니다.
이러한 점들이 그들 자신의 크립토나이트입니다.

이러한 크립토나이트 포인트에 대한 효과적인 공격 전략. 예시. 기체 사회, 모바일 라이프스타일을 가진 사회, 남성 중심 사회의 공격 전략. 여기에는 다음이 포함됩니다.
--
새로운 지식을 제공하지 않기. 논리적이고 과학적인 분석에 기반한 지식을 제공하지 않습니다.
예시. 새로운 과학과 기술에 대한 접근을 차단하는 행위. 새로운 과학과 기술에 대한 접근을 차단합니다.
결과.
현대화를 허용하지 않는다. 그들을 후진적인 상태로 유지합니다.
식민 통치를 강요하고 그들의 자원을 계속 착취합니다. 그들을 지속적으로 길들이기 위해.
--

그러한 침략에 대해 그들 스스로가 취해야 할 추가 조치. 그 조치는 다음과 같습니다.
--
표면 지향적, 최음제적 행동.
기체 사회와 모바일 라이프 스타일 사회 및 남성 중심 사회에 표면적으로 아첨하고 아첨합니다.
기체적 가치와 피상적이고 통합 된 융합.

그 결과.
그러한 사회에 대한 적대감을 무장 해제합니다.
그러한 사회와 우호적 인 관계를 구축하기 위해.
-
철저한 성적 매력.
아름다운 여성 사회로 행동하기 위해.
기체 사회, 모바일 라이프 스타일을 가진 사회, 남성 중심 사회에 여성 중심의 성 지향적 콘텐츠를 대량 배포합니다.
예시. 인터넷을 통한 모에 여성 콘텐츠의 대량 배포. 애니메이션. 게임 만화. 성적으로 노골적인 성인 표현이 많이 포함되어 있습니다.

결과.
성적으로 개방적인 사회, 모바일 라이프스타일을 가진 사회, 남성 중심 사회.
이렇게 함으로써 이러한 사회의 경계를 의도적으로 완화합니다.
그렇게 함으로써 아름다운 여성 사회가 그러한 사회에 대한 스파이 행위를 면책 없이 대량으로 수행합니다.
--

결과.
그러한 사회로부터 새로운 과학 기술을 다시받는 것. 그러한 사회가 점령 한 새로운 과학 기술. 그러한 기술에 대한 접근을 다시 가능하게 합니다.

그 결과.
그들은 현대화에 성공합니다. 그들은 더 발전된 상태로 나아갈 것입니다.
그들은 다음과 같은 행동을 맹렬히 수행할 것입니다.
높은 참신성과 높은 품질을 결합한 경쟁력 높은 최종 제품을 만들어야 합니다. 그러한 제품을 전 세계 시장에 대량으로 생산합니다.

그 결과.
기체 사회, 모바일 라이프스타일을 가진 사회, 남성 중심 사회의 지배를 대체할 것입니다.
그들은 세계의 중심에서 군림할 것입니다. 새로운 기체 사회와 모바일 사회, 남성 중심 사회를 종으로 만들 것입니다.
--

추가 콘텐츠. 2022년 11월 첫 출간. 3번. 질병과 장애, 생물의 성적 생식, 분류.

생물과 생식. 성적 생식.

생식.
이성의 배우자와 함께 미래 세대에 유전 적 자손을 생성하고 영속시키는 것.

자연의 정도.
어떤 속성이 물질에 존재하는 정도.
특정 속성이 생명체에 존재하는 정도.
생물의 번식과 관련하여.
다음으로 구성됩니다.
--
남성성. 생명체에서 남성성의 강도를 나타냅니다.
여성성. 생명체의 여성성 정도.
--

각각 다음 내용의 서브클래스입니다.
--
기체. 생명체의 기체성 정도입니다.
유동성. 생명체의 유동성 정도입니다.
--

생식 장애.
다음과 같은 내용입니다.

생물의 번식에 문제가 발생하는 것.
생물의 번식에 어려움이 있습니다.
생물의 성적 발기 부전.
예시: 성소수자.
예시. 남성 성행위의 발기 부전. 여성 성 발기 부전.
유전적 요인과 문화적 요인 모두에 의해 발생합니다.

생물학적 생식의 질병 및 장애.
사회적 성적 발기 부전.
이성에 의한 낭만적 인 사랑에서 생물을 일방적으로 배제하는 것.
결과.
생물이 유전 적 자손을 생산할 수 없음.
원인.
-
생물의 무능력.
생물의 결함.
생물의 질병.
-

생식 과정.
고유 한 유전 정보를 기반으로 한 생물의 성관계의 후천적 준비 또는 구성.

이성 배우자 간의 성적 매력.
이성 배우자 간의 성행위.
이성 배우자 간의 수정.
부모의 신체 내에서 자녀의 성장, 발달 및 성숙.
아이가 부모의 몸에서 빠져나오는 것.
부모는 그런 아이를 돌봅니다.
아이는 성장하고, 발달하고, 성숙합니다.
아이는 결국 부모로부터 독립하게 됩니다.

생물의 번식에 있어서 질병과 장애.
그들의 원인.

다음과 같습니다.
-
자원 부족. 영양 부족.
장비 고장. 장비 고장. 장비 제작 실패.
-
처음부터 이미 존재하거나 나중에 새로 발생할 수 있습니다.

생물 번식의 질병 및 장애.
통계와의 관계.

--
생물학적 번식의 통계적 분류.
여기에는 다음이 포함됩니다.
--
성적 다수. 생식 행위의 내용에서 다수.
성적 소수. 생식 행위의 내용에서 소수.
-
성적으로 건강합니다. 정상적인 생식 행위가 가능합니다. 자신의 유전적 자손을 생산할 수 있음.
성적 장애. 정상적인 생식 행동이 불가능합니다. 자신의 유전적 자손을 생산할 수 없음.
--

--
생물의 번식의 통계적 분포.
다음으로 구성됩니다.

남성성. 여성성.
총 지표로 사용합니다.
개별 지표로 사용합니다.

남성성은 기체의 하위 섹션입니다.
여성성은 유동성의 하위 섹션입니다.

남성성은 기체의 정도에 수렴합니다.
여성성은 유동성의 정도에 수렴합니다.
정도는 연속적인 값이어야 합니다.
이 정도에 대한 2차원 통계 그래프를 표시할 수 있습니다.

실제 생물에서.
통계 분포는 왼쪽과 오른쪽으로 분리되어 있으면서 서로 겹쳐야 합니다.

통계 그래프 표시에서
-
왼쪽과 오른쪽 끝은 각각 남성성과 여성성의 최대값입니다.
오른쪽은 남성성과 기체성을 나타내야 합니다.
왼쪽은 여성성 또는 유동성을 나타내야 합니다.

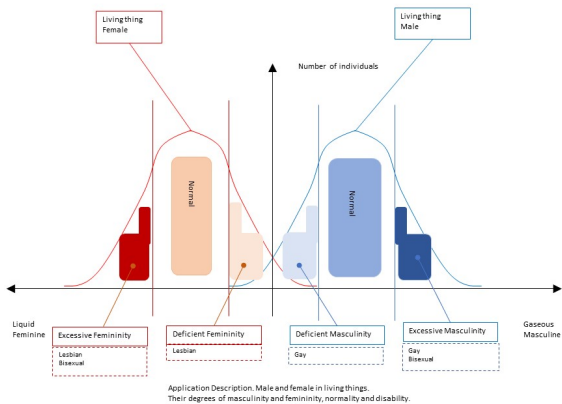
중립은 남성성과 여성성의 중간에 존재합니다.
그것은 남성성과 여성성의 측정과 표시의 기원입니다.

비슷한 참고 문헌.
물질의 산성, 알칼리성, 중성 사이의 관계.
-

그들의 그래픽 표현.

이러한 통계 분포에서.
-
여성 성의 왼쪽 끝. 여성 성의 과잉. 장애. 성적으로 장애가 있습니다.
레즈비언. 양성애자.
여성성의 중간. 여성성의 적절성. 정상. 성적으로 건강합니다.

여성성의 오른쪽 끝. 여성성 결핍. 장애. 성적으로 장애가 있습니다. 레즈비언.
-
왼쪽 및 오른쪽 중앙값. 중립. 남성적, 여성적 모두, 0. 성적 장애. 무성애.
-
남성성에서 왼쪽 끝. 남성성 부족. 장애. 성적으로 장애가 있습니다. 게이.
남성성의 중간 부분. 남성성의 적절성. 정상. 성적으로 건강합니다.
남성성의 오른쪽 끝. 남성성 과잉. 장애. 성적으로 장애가 있습니다. 게이. 양성애.
-

그들의, 그래픽 표현.

--
실제 생물에서.
두 개인 사이의 남성성 또는 여성성의 위치의 상호 비교.

생물의 다양한 신체 부위.
외모. 내부 기능.
생식 세포. 생식 기관. 양육 메커니즘.
근육. 피부. 내부 장기.
신경계. 행동.

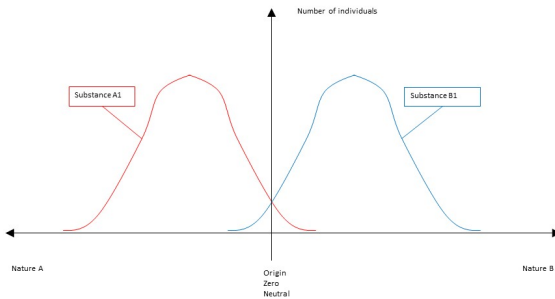
각각의 성별과 성별 정도는 서로 독립적으로 결정됩니다.

결과.
생물의 각 신체 부위가 다른 성별 정도를 가지고 있다는 사실.
결과.
다음과 같은 상황이 발생합니다.
생물의 신체 부위 간의 성별 불일치.
트랜스젠더.

생물의 신경계.
가장 넓은 의미에서 생식 시설의 일종입니다.
넓은 의미에서 볼 때 생식 기관의 일부입니다.
그 이유는.
생물에 신경계가 없다면.
그 생명체는 생식 행동이 불가능해집니다.

일반적인 설명.
물질에서.

다항식인 물질의 성질을 말합니다.
-
이진 성질, 속성을 가짐.
예시.
산성. 알칼리성.
남성적. 여성적.
-
삼원, 자연.
예.
고체 자연. 액체 자연. 기체.
액체와 기체 본성의 이분법은 삼원성에서 부분적으로 제거됩니다.
여성성과 남성성의 이분법은이 이분법의 하위 클래스로 설정됩니다.
-

이항성의 통계 그래프.

Polynomiality in the properties of a substance.
Example. Frequency distribution of each property in the binomial case.

-
연속 항목.
각 항목의 연속성. 각 속성의 연속형 분포입니다.
예시. 산도 및 알칼리도.
-
독립 항목.
각 항목의 단절성, 독립성 또는 개별성. 각 속성의 불연속적인 분포.
상호 전환 시 각 속성 간에 극복해야 할 장벽이 존재합니다.
예시. 고체, 유동성 및 기체.
고체와 유동성을 분리하는 장벽으로서 융합 열의 존재.
액체와 기체 성질을 분리하는 장벽으로서 기화 열의 존재.
-

--
중화.
각 항목을 다른 항목에 추가하는 것. 그렇게 함으로써 발생하는 콘텐츠의 중화.
예시
--
연속 항목.
산과 알칼리성의 추가. 이렇게 하면 중성이 됩니다.
-
독립적인 아이템.
남성적인 것과 여성적인 것을 더합니다. 그렇게 함으로써 중립이 됩니다.

--

--
물질의 각 부분에 대해.

다항식의 성질을 더합니다.
결과.
물질 전체의 전체 속성은 다항식 항목 중 하나의 속성으로 종합적으로 결정됩니다.

이항성의 속성을 더합니다.
결과.
두 항목 중 하나의 속성에 대한 물질 전체의 전체 속성을 종합적으로 결정합니다.

예.
주어진 생물의 각 신체 부위에 남성과 여성의 성을 더하는 것입니다.
남성적 속성과 여성적 속성을 추가합니다.
결과.
생물체 전체의 성별을 남성 또는 여성으로 전체적으로 결정하는 것입니다.
다음과 같습니다.
생물의 성별 결정. 그 부가적인 측면.

생물의 번식에 질병과 장애.

생물의 성별 결정.
반면에 다음 관점도 유효합니다.

생물의 성별 결정. 독특한 측면.
그것은 다음과 같습니다.
생명체는 자체 유전자에 X 유전자 및 Y 유전자와 같은 성별에 특정한 유전자를 가지고 있습니다.
생명체는 자신의 유전 정보에 X 및 Y 유전자의 유전 정보와 같은 성별에 특화된 유전 정보를 포함합니다.

생물의 성별을 결정하기 위한 조건.
본질적으로 위에서 언급한 유일한 측면입니다.

생물의 몸은 이러한 성에 대한 유전 정보를 바탕으로 순차적으로 성으로 구성됩니다.
이 과정에서 구성 오류가 발생합니다.

이러한 구성 오류의 결과입니다.
생물의 신체 여러 부분의 성별이 일치하지 않는 것입니다.
예시
-
유전 정보는 남성이지만 여성 생식 기관이 신체에 존재합니다.
유전 정보는 남성이지만 생명체는 여성 생식 세포를 가질 수 없습니다.
이러한 트랜스젠더 생물.
-
유전 정보는 여성이지만 남성 생식 기관이 신체에 존재합니다.
유전 정보는 여성이므로 남성 생식 세포를 가질 수 없습니다.
그런 트랜스젠더 생물.
-

예. -예.
이러한 구성 오류의 결과입니다.
신경계의 성별과 다른 신체 부위의 성별의 차이.

예. -예.
-
유전 정보는 남성이지만 신경계는 여성화되어 여성처럼 행동합니다.
결과적으로 그는 자신을 여성으로 식별합니다.
그런 트랜스젠더 생물.
-
유전 정보는 여성이지만 신경계는 남성화되어 남성처럼 행동합니다.
결과적으로 그녀는 자신을 남성으로 식별합니다.
그런 트랜스젠더 생물.
-

이러한 구성 오류의 결과입니다.
생물의 몸의 각 부분에서.
섹스 자체의 창조 자체가 불완전 해집니다.
섹스 자체의 부재.

예. 예.
생물의 신경계에서.
섹스 자체의 생성이 불완전 해집니다.
섹스 자체가 없습니다.

예. 예.
-
유전 정보는 남성이지만 신경계는 마치 성별이 없는 것처럼 행동합니다. 그 결과 스스로를 성별이 없는 존재로 인식하게 됩니다.
성별이 없는 생명체.
-
유전 정보는 여성이지만 신경계는 마치 성별이 없는 것처럼 행동합니다. 그 결과, 그녀는 스스로를 성별이 없는 것으로 식별합니다.
그런 성별이 없는 생명체.
-

이러한 구성 오류의 요인.
-
내부 환경의 요인으로 인해 발생하는 일입니다.
예.
각 신체 부위가 생성되는 과정에서 성별과 관련된 유전자 복제의 오류.
각 신체 부위를 생성하는 과정에서 성을 결정하는 호르몬의 과소 생산 또는 과잉 생산.
-
외부 환경의 영향.
예.
성전환을 유발하는 호르몬 물질이 산모에서 태아로 유입됩니다.

이러한 구성 오류가 발생하지 않는 경우.

살아있는 것의 성별 결정. 독특한 측면.
생물의 원래 유전 정보 수준에서.

--
동성애의 경우.

--
남성성의 과잉.
남성의 남성성 과잉은 남성성이 부족한 남성을 상대적으로 여성적이라고 생각하기 때문에 성적 대상으로 만듭니다. 이것은 남성 동성애자를 낳습니다.
여성성의 과잉.
여성의 여성성 과잉은 여성성이 부족한 여성을 상대적으로 남성적이라고 생각하기 때문에 성적 대상으로 만듭니다. 이것은 여성 동성애자를 낳습니다.
-
남성성 부족.
남성성이 결핍된 남성이 상대적으로 남성적이라고 생각하여 남성성이 과잉된 남성을 성적 대상으로 삼는 것입니다. 그것은 남성 동성애자를 생산하는 것입니다.
여성성 부족.
여성성이 부족한 여성은 상대적으로 여성적이라고 생각하기 때문에 여성성이 과도한 여성을 성적 대상화합니다. 그것은 여성 동성애자를 생산하는 것입니다.
--
유전적 자손을 생산할 수 없게 될 것입니다.

--
양성애자의 경우.
남성성이 과도해서
남성성이 과잉인 수컷은 남성성이 결핍된 수컷과 암컷 모두를 상대적으로 여성적이고 성적인 대상으로 간주합니다. 이것은 양성애자 남성을 만듭니다.
과도한 여성성.
여성성이 과잉된 암컷은 여성성이 결핍된 암컷과 수컷 모두를 상대적으로 남성적이고 성적인 대상으로 간주합니다. 이것이 양성애자 여성을 만듭니다.
--
유전적 자손을 생산할 수 있다는 것입니다.

생물체에서 그러한 신체를 건설 한 후.
그 신체 부위에서.
-
병변.
파괴.

변형.
-

결과.
신체 부위의 성별 변경 또는 전환.

예.
인간의 난소 또는 고환을 외과 적으로 제거합니다.
그 결과 그 사람의 성 중립화.
역사적 예. 중국 왕조의 환관.

생물의 번식 장애.

살아있는 것에서 그러한 몸을 건설 한 후.
자신의 개별 신체 부위의 가변적이고 학습 가능한 부분에서.
후천적 학습에 의한 성의 변화 또는 전환.
예. 예.
자신의 신경 회로의 가변적이고 플라스틱 부분.

예시.
-
아들은 부모에 의해 여성으로 양육됩니다. 결과. 그는 여성스러운 방식으로 행동할 것입니다.
-
딸은 부모에 의해 남성으로 자랍니다. 결과. 그녀는 남성적인 방식으로 행동 할 것입니다.
-

구체적인 예시.
-
여성이 지배하는 사회에서 남성 아이는 강력한 모성 영향의 영향을 받아 성장하여 여성이 지배하는 남성이 될 것입니다.
결과적으로 그는 불완전한 여성으로 행동하게됩니다.
-
남성 중심 사회에서 여자 아이는 강력한 부성 인물의 영향을 받아 남성 중심 여성으로 성장합니다.
결과적으로 그녀는 불완전한 남성으로 행동 할 것입니다.

-

구체적인 예입니다.
남자의 옷을 입고 외모가 남성처럼 행동하는 여성. 일본 다카라즈카 가극단의 여성 단원.
여성의 의상을 입고 겉으로는 여성처럼 행동하는 남성. 일본 가부키 배우.

트랜스젠더 생물.

생물의 번식에 있어서 질병이나 장애.

--
생물에서.
-
생식 세포의 부재. 예. 무정자증.
생식 세포의 양이 충분하지 않습니다. 예. 예. 정자 결핍.
생식 세포의 결함. 예. 예. 여성의 노화로 인한 난자의 악화. 남성 정자의 활력 부족.
생식 세포의 죽음. 예. 예. 여성 폐경.
생식 세포의 비활성화. 예. 난자 또는 정자가 수정 능력을 상실합니다.
-
더 이상 유전적 자손을 생산할 수 없습니다.

생물에서는 승인이 필요합니다.
여기에는 다음이 포함됩니다.

살아있는 것에서.
자신의 생존을 위해 자원을 확보해야 할 필요성.
스스로 자원을 확보하는 것은 어렵습니다.
자원을 확보하기 위해 다른 사람의 도움이 필요하다.
그러한 도움을 제공할 수 있는 파트너를 갖고 싶어합니다.

이를 위해 친구나 동료를 사귀고 싶어합니다.
그는 자신의 친구이자 동반자가 될 다른 사람들을 만들고 싶어합니다.
그러기 위해서는 다른 사람들로부터 자신의 유용성을 어떤 식으로든 인정받아야 합니다.
그리고 그렇게 함으로써 그는 자신의 존재를 그들에게 인정받아야 합니다.
그것은 다음과 같습니다.
다른 사람들에 의해 자신의 존재를 인정받는 것.

--
생명체에서.
자신의 자기 재생산의 필요성.
-
자신의 유전적 자손을 자기 복제하고 싶어합니다.
이를 위해, 그는 자신과 유전적 자손을 함께 낳을 배우자를 얻고자 합니다.
그러기 위해서는 다른 잠재적 배우자로부터 자신의 이익을 어느 정도 인정받아야 합니다.
그러기 위해 그는 자신의 존재를 그들에게 인정받아야 합니다.
그것은 다음과 같습니다.
다른 사람들에 의해 자신의 존재를 승인하는 것.
-
자신의 문화적 자손을 자기 복제하려는 욕망.
자신의 외부 산출물을 적극적으로 수용하고, 재생산하고, 전파 할 다른 사람들을 확보하기 위해.
그러기 위해서는 자신이 생산한 결과물의 유용성을 어떤 식으로든 타인에게 인정받아야 합니다.
그리고 그렇게 함으로써 자신의 존재를 타인에게 인정받아야 합니다.
그 내용은 다음과 같습니다.
다른 사람들에 의해 자신의 존재를 인정받는 것.
--

--
살아있는 것에서.
그가 살기 위해 생활의 용이성을 향상시킬 필요성.
이를 위해 자신을 위해 더 높은 사회적 지위를 확보 할 필요가 있습니다.
그러기 위해서는 자신의 생활 편의성을 확보하는 데 힘이 있어야합니다.

그러한 힘을 확인하기 위해. 이것은 다음과 같습니다.
다른 사람들로부터 자신의 힘을 인정받기 위해.
그러기 위해서는 다른 사람에게 자신의 존재를 인정받아야 합니다.
그것은 다음과 같습니다.
그러한 다른 사람들에 의해 자신의 존재를 승인합니다.

자신의 생활의 안락함을 확보하는 힘.
다른 사람들에 대한 자신의 이익.
다음과 같은 것들이 있습니다.
-
자신의 능력. 자신이 제공하는 기능의 효율성.
그가 봉사 할 수있는 자신의 기득권의 크기.
-

여성이 지배하는 사회와 남성이 지배하는 사회 사이의 투쟁.
이 투쟁에서 승리하기 위한 가장 필수적이고 효과적인 전략.
그것은 다음과 같습니다.

여성이 지배하는 사회와 남성이 지배하는 사회 사이.
한 사회가 다른 사회에 의해 성적 고갈.
한 사회가 다른 사회를 성적으로 지속 불가능하게 만든다.
한 사회가 다른 사회를 극복하는 것.
한 사회가 다른 사회보다 우월해짐.

이를 달성하기 위한 전략.
다음과 같습니다.
--
한 사회가 다른 사회에 성적으로 노골적인 콘텐츠를 대량으로 배포하는 것.
-
예시. 여성이 지배하는 사회의 경우.
남성 우위 사회에 모에 여성 콘텐츠를 대량 배포.
남성 우세 사회에 미소녀 콘텐츠를 대량으로 전송하는 행위.

-
한 사회가 다른 사회를 성적 문란, 성적 착취, 성적 불감증에 빠뜨리는 행위.
한 사회가 다른 사회에 대해 다른 사회에 대한 경제적 착취와 경제적 지속 불가능성.
--

그러한 투쟁의 결과. 그 결정 요인.
다음과 같습니다.
--
암컷은 수컷에 비해 가능한 한 많은 성적 절정을 경험할 수 있습니다.
암컷은 수컷보다 성적 한계에 도달할 가능성이 적습니다.
여성은 남성보다 성적으로 지속 불가능한 상태가 될 가능성이 적다.
암컷은 수컷보다 성적으로 더 지속 가능하다.
--
성적 지속 가능성. 암컷은 수컷보다 더 능력이 있습니다.
성적 지속 가능성을 위한 투쟁. 이 투쟁은 암컷이 수컷을 상대로 승리할 것입니다.
성적 지속 가능성. 암컷은 항상 우월할 것입니다. 수컷은 항상 약자가 될 것입니다.
여성이 지배하는 사회와 남성이 지배하는 사회 사이의 성적 지속 가능성을 위한 투쟁. 이 투쟁은 여성이 지배하는 사회가 남성이 지배하는 사회에 맞서 승리할 것입니다.
성적 지속 가능성. 여성이 지배하는 사회는 항상 우월할 것입니다. 남성이 지배하는 사회는 항상 약자가 될 것입니다.
--

그러한 투쟁의 최종 결과는.
그것은 다음과 같습니다.
여성이 지배하는 사회는 남성이 지배하는 사회를 성적으로 지치게 만들 것이다.
여성이 지배하는 사회는 남성이 지배하는 사회를 성적으로 지속 불가능하게 만들 것이다.
여성이 지배하는 사회는 그렇게함으로써 남성이 지배하는 사회를 극복합니다.
따라서 여성이 지배하는 사회는 남성이 지배하는 사회보다 우월해집니다.

생물에서 액체 자연의 운명.

생물은 주로 액체로 이루어져 있습니다.
생물은 액체 물 없이는 생존할 수 없습니다.
기체 상태의 생명체도 본질적으로는 액체 상태입니다.
기체 상태의 생명체도 결국은 액체 상태의 본성에서 벗어날 수 없습니다.
참고.
기체 생물. 예시. 바이러스. 정자. 정자 세포. 남성.
액체 생물. 예시. 난자. 난 모세포. 여성.

추가. 2023년 1월 말에 처음 게시되었습니다. 신경 회로에서 피드백 대기 기능 구현. 생물의 사랑. 정보 통신 산업과 상업 및 운송 물류 산업 간의 공통점과 동질성.

신경 회로에서 피드백 대기 기능의 구현.

피드백을 기다리는 기능을 신경 회로에 구현합니다.

일부 생물학적 신경계에서.
출력 후 피드백 결과가 반환 될 때까지 대기 상태로 들어갑니다.
그런 다음 더 이상 기다릴 수 없을 때까지 다음 출력을 보류하거나 중단합니다.

또는 일련의 출력을 이전 출력과 동일하게 만듭니다.
-
일련의 출력을 간헐적으로 만들려면.
일련의 출력을 중단 없이 연속적으로 출력합니다.
-
결과가 만족스러울 때까지 출력을 계속해야 합니다.
-
발사에 충분한 전력을 유지하는 한 출력이 연속적으로 이루어져야 합니다.
출력은 발사 전력이 손실될 때까지 계속되어야 합니다.
-

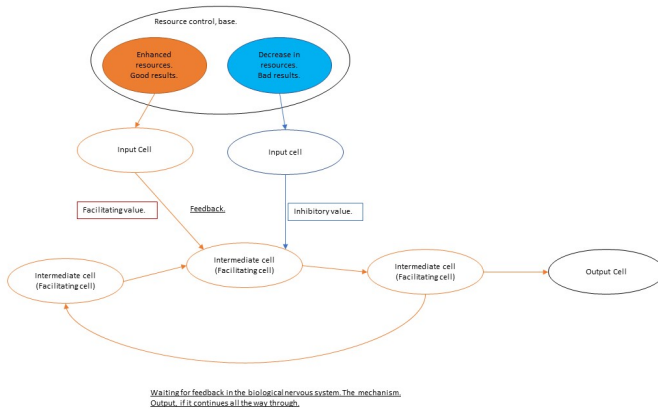
-
결과가 만족스러우면 대기 상태가 종료됩니다.
결과가 양호한 경우. 출력을 촉진합니다.
결과가 좋지 않은 경우. 출력을 억제합니다.

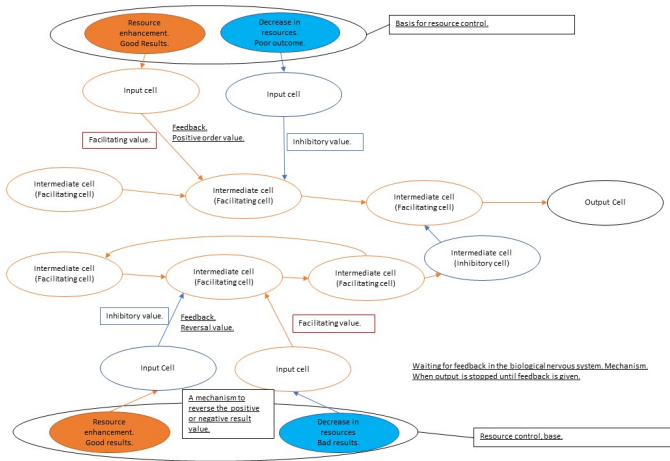
결과를 기다리는 상태를 신경 회로에서 실현합니다.

--
실행 가능한 상태.
수신된 신경전달물질의 총량을 집계할 수 있습니다.
출력 발사가 가능합니다.
--
실행 중입니다.
신경전달물질의 집계가 진행 중입니다.
출력 발사가 진행 중입니다.
--
실행 후.
대기 상태. 루프 진입 중.
계속 발사를 보류 중입니다. 계속 발사에 실패합니다.
점화를 계속합니다. 간헐적으로 계속합니다. 휴식 없이 연속적으로 계속합니다.
--
자원 관리 인프라에서 뉴런으로 자원의 증가 또는 감소에 대한 피드백.
피드백은 모든 뉴런에 무차별적으로 브로드캐스트되어 전달됩니다.

피드백의 기능과 효과는 대기 루프에 있는 뉴런에게만 유효합니다.
--
일시 중단.
출력 발화 전력이 소진되면 발화 전력을 다시 충전하여 복원될 때까지 출력이 일시 정지됩니다.
--
임시 대기.
다른 심부름의 발생으로 인해 대기 상태에 들어갑니다.
--
일시적 망각.
다른 심부름이 발생하여 대기 상태 자체를 해제합니다.
--
삭제.
대기 상태 자체를 무효화합니다.
--

신경 회로의 대기 메커니즘.
대기의 시작 메커니즘.
대기 상태를 유지하는 메커니즘.
대기를 재개하기 위한 중단의 메커니즘.
기다림의 종료 메커니즘. 완료. 잊어버림. 선반. 삭제.

--
대기 기간 내내 출력이 계속되는 경우.
피드백 결과가 좋으면 다음 뉴런으로 출력을 촉진하는 메커니즘입니다.
피드백 결과가 좋지 않으면 다음 뉴런으로의 출력을 억제하는 메커니즘입니다.
다음 그림과 같습니다.

--
피드백을 받을 때까지 출력이 일시 정지된 경우.
피드백이 없는 것을 계속 감지하는 메커니즘이 필요합니다.
피드백이 없음을 계속 알려주는 메커니즘이 필요합니다.
무한 루프여야 합니다.
첫 번째 출력 이후.
피드백이 없는 동안 시스템은 다음 뉴런으로 억제 출력을 영원히 무한히 반복합니다.
그 후.
피드백 결과가 좋으면 시스템은 다음 뉴런으로 출력을 촉진합니다.
피드백 결과가 나쁘면 억제 출력은 다음 뉴런으로 전달됩니다.

억제 세포를 중심으로 작동하는 메커니즘을 구성해야 합니다.
다음 그림은 이러한 메커니즘의 내용을 보여줍니다.

위의 경우.
반전값을 출력하기 위해서는 신경 회로를 구성할 필요가 있습니다.
그러나 촉진 세포와 억제 세포만으로는 그 실현이 불가능합니다.
따라서 다음을 실현할 필요가 있습니다.
자원 관리 인프라 자체가 처음부터 반전값을 출력할 수 있어야 합니다.
자원 관리 인프라 자체가 순방향 값과 역방향 값을 독립적으로 출력할 수 있어야 합니다.

--
리소스 관리 인프라에 의한 피드백 값입니다.
좋은 결과 알림의 경우. 양수 값.
불량 결과 알림의 경우. 음수 값.

--
결과 알림을 위한 타겟 뉴런.
-
양수 주문 값의 경우.
좋은 결과, 1.
결과가 나쁘면 -1.
-
반대의 값인 경우.
좋은 결과는 -1입니다.
나쁜 결과는 1입니다.
--

피드백을 제공하는 뉴런과 그렇지 않은 뉴런을 구분해야 합니다.
피드백이 효과적인 뉴런과 피드백이 효과적이지 않은 뉴런을 구분해야 합니다.
이러한 구분의 기준은 무엇인가요?
--
뉴런의 과부하 정도가 높은 경우. 피드백을 제공하지 않아야 합니다.
과부하란 무엇인가요? 입력 소스에 셀이 너무 많은 경우. 출력 대상에 셀이 너무 많습니다.
--
뉴런이 스스로 피드백을 학습하는 세포인 경우. 피드백을 제공하지 않는 경우.
리소스 관리 인프라에서 피드백의 효과를 지속적으로 저해하지 않기 위해 필수적입니다.
--

대상 셀이 피드백을 제공하기 위한 요구 사항.
셀의 입력/출력 부하가 작아야 합니다.
셀은 고정 피드백 효과가 있는 셀이어야 합니다.

피드백 대기 메모리를 수행하는 셀.
학습 셀.
더 많이 기다릴수록 학습이 촉진됩니다.
더 많이 기다릴수록 유대가 두꺼워집니다.

피드백 대기를 일시적으로 잊어버리는 메커니즘.
기다리는 행동 자체를 기다리는 것.
기다리는 행동 자체의 선반.
대기 메커니즘의 중복에 의해 실현됩니다.

＝＝＝＝＝
살아있는 것들에 대한 사랑.

성적 재생산의 살아있는 것은 평생 동안 유능한 사람의 이성을 획득하려고 노력합니다.
유능한 이성. 그들이 이상적인 이성이라는 것.

예시. 잘생기고 젊은 이성애자.
예. 돈을 잘 버는 남성. 수용적인 여성.
예. 성관계 기술에 능숙한 이성.
배우자로 선택하려면 이상적인 이성으로 보여야 합니다.
배우자로 선택하려면 동성 간 배우자 경쟁에서 승리해야 합니다.
배우자로 얻는 것은 어렵습니다.
그들과 배우자 관계를 유지하기 위해서는 많은 노력이 필요합니다.

배우자로 확보할 수 있는 능력이 부족합니다.
여기에는 다음이 포함됩니다.
사회적으로 성적으로 무능력한 사람.

사회성적 무능력자의 성적 대상으로서 가상의 이성을 말합니다.

매우 높은 수준의 이상형에 해당하는 이성을 말합니다.
그것은 가장 높고, 최고의, 이성입니다.
가장 매력적입니다.
가장 유쾌합니다.

그것은 가장 이상적인 이성이에요.
육체의 이성의 생명체에게 가장 큰 위협이되는 것은 동성의 가상 생명체입니다.
그것은 육체의 이성의 생명체에 대해 다음과 같은 감정을 불러 일으킨다.
-
육체를 가진 생명체가 이성애자라는 것.
불쾌하다.
역겹다.
-
육체를 가진 생물이 동성애자라면.
그것은 매우 매력적입니다.
그것은 매우 즐겁습니다.
-

생명체가 이성애자 인 경우.
육체의 이성애자는 그러한 가상 이성애자에게 철저하게 적대적이어야합니다.
예. 무시하다. 공격하기. 모욕하기.
예. 모에 암컷을 공격하기 위해 필사적으로 필사적 인 혈육 암컷을 공격하기 위해.

＝＝＝＝＝
정보통신 산업과 상업 및 운송 물류 산업의 근본적인 동일성.
상거래 및 운송 물류 산업. 상품의 소매, 교환 및 유통.
정보통신 산업. 정보의 소매, 교환 및 유통.

이들은 주로 다음 활동에 참여한다는 점에서 공통적이고 동질적입니다.
대상 물건의 소매, 교환 및 유통.

추가 콘텐츠, 2023년 2월 중순에 처음 게시되었습니다. 1부: 생물의 자기 복제와 자기 번식. 컴퓨터 시뮬레이션을 통한 이러한 과정의 구현.

생물의 세포.
컴퓨터 프로그램의 프로세스에 해당합니다.

생물의 세포 활동.
컴퓨터 프로그램에서 프로세스의 동작에 해당합니다.

생물의 세포 분열.
생물의 세포 증식.
컴퓨터 프로그램에서 프로세스의 자기 분열, 자기 분열, 자기 전파 및 자기 복제에 해당합니다.

생물의 세포는 자원 에너지의 공급이 지속되는 한 자동으로 자기 분열을 반복합니다.

컴퓨터 프로그램의 프로세스는 특정 전제 조건이 충족되는 한 자동으로 자기 분열을 반복합니다.

프로세스에서 자기 분할의 실현.
이것은 프로세스에서 자기 복제 및 자기 전파의 실현으로 이어집니다.
그것은 다음과 같은 내용으로 이어집니다.
성적 생식의 감수 분열. 컴퓨터 시뮬레이션에 의한 실현. 그 파생.

그 과정에서 기능적 분화의 실현.
유전자 코드와 유사한 정보의 표현.
유전자 코드와 유사한 차별화 된 기능적 표현.
그들의 실현.

그 과정에서 돌연변이의 실현.
프로세스의 자체 복제에서.
유전자 코드와 유사한 정보에서 복제 오류의 발생.
그들의 실현.

프로세스의 자체 분할 및 자체 복제.
그것은 다음과 같습니다.
프로세스가 자신과 동일한 순위의 프로세스의 생성자가되는 프로세스.
프로세스가 자신과 같은 등급의 프로세스의 일시적인 양육자 또는 경작자가되는 프로세스.

프로세스의 마스터 정보.
프로세스 유전자입니다.

프로세스의 복제.
반드시 다음을 포함해야합니다.
프로세스 유전자의 복제.

프로세스 유전자의 복제.
죽은 복사. 전체 복사. 돌연변이의 부재.
라이브 복사. 하나씩, 개별적으로 복사. 돌연변이 포함.

프로세스에 의한 자동 복제.
그것은 다음으로 구성됩니다.
마스터 유전자 정보에서 케이스별로 프로세스 내용을 자동으로 확장합니다.
다음과 같은 내용입니다.
프로세스 내부에 프로세스의 스크립트와 데이터를 복제합니다.
매번 스크립트와 데이터를 실행합니다.

프로세스의 내용입니다.
외부 소스에서 자원 에너지를 획득하는 기능.
자원 에너지를 프로세스 자체 활동으로 변환하는 기능.
자체 보존. 자기 보존.
자기 재생산.
이러한 기능. 그들의 스크립트는 프로세스의 마스터 유전 정보에 기록됩니다.

자기 복제.
그것은 자기 재생산과 동일합니다.
과정과 동일한 특성과 특성.
구성 입자의 수와 그러한 특성과 특성을 가진 구성 개체의 수가 증가합니다.

자기 번식하는 물질.
일종의 자기 번식으로서 생물의 증식. 세포의 증식. 바이러스의 증식.
유전자 복제의 일종.

특별히 유전자를 갖추지 않은 다른 유형의 생물이 있습니다.
그들은 다음과 같은 기능을 가지고 있습니다.
봉입막. 자기 복제.
예. 코아 서 베이트. 말리 그라 늪. 리보솜.

그들의 기능의 컴퓨터 시뮬레이션 기반 구현.
생물학 발전에 매우 중요하다는 것.

추가 콘텐츠. 2023 년 2 월 중순에 처음 게시되었습니다. 파트 2: 생물학적 신경계 프로그래밍에서 기능 구현을 진행하는 방법.

신경계 프로그래밍의 구현 기능.

피드백 학습.
피드백을 기다리는 중입니다.
이를 위한 전제 조건인 기능.
그들은 다음과 같습니다.
자원의 증가 또는 감소. 그것의 경계. 그들의 관리. 현재 상태 알림.
자원 고갈에 대한 알람 알림.
그들의 구현.
다음과 같은 내용입니다.
다음 각 콘텐츠의 기능화.
다음 각 항목에 대한 독립적인 프로세스
다음 각 항목의 실시간 처리
다음의 내용을 외부 타이머 프로세스에 의해 일정한 시간 간격으로 실행하도록 합니다.
누적된 자원의 양 측정.
자원의 유입량 측정
자원의 유출량 측정 내부 소비. 외부로의 유출.
자원의 증가 또는 감소 측정. 자원의 잔액 계산.
잔액이 양수인 경우.
프로그레시브 유형의 경우. 촉진 셀의 점화. 셀은 중간 셀에 연결되어 있어야 합니다.
반전 유형의 경우. 억제 세포가 점화되어야합니다. 셀은 중간 셀에 연결되어 있어야 합니다.
잔액이 마이너스인 경우.
프로그레시브 타입의 경우. 억제 셀이 점화되어야 합니다. 셀은 중간 셀에 연결되어 있어야 합니다.
반전 유형의 경우. 촉진 셀을 발화합니다. 셀은 중간 셀에 연결되어 있어야 합니다.

프로그램 개발 진행 방법.
자원의 유입과 유출을 감지합니다.
첫 번째 단계는 매번 같은 값을 대기열에 보내는 것입니다.
다음으로 각 값을 대기열에 올려놓고 순차적으로 전송합니다.
모든 값이 전송된 후에는 다음 값이 라운드 로빈 방식으로 전송되는 식으로 진행됩니다.

추가 콘텐츠는 2023년 2월 중순에 처음 게시됩니다. 3부; 물질과 생물의 역설. 사회적 거짓말쟁이와 사회적 모순, 사회적 역설로서의 사회적 올바름 주장 사이의 관계. 물질과 생물의 진화에서 좋은 진화와 나쁜 진화. 그러한 진화의 역설.

＝＝＝＝＝
패러독스. 역설.
이전의 가정이나 기대와는 정반대의 결과가 도출됨.

행동의 역설.
어떤 물질의 작용이 사전에 가정하거나 예상했던 것과는 정반대의 결과를 낳는 것을 말합니다.

행동의 역설.
생물의 행동이 사전에 가정하거나 예상한 것과는 정반대의 결과를 낳는 것을 말합니다.

사회적 역설.
어떤 물질이나 생물의 사회적 주장.

물질과 생물에 의한 사회적 규칙의 설정.
물질과 생명체에 의한 사회 정책의 실행.
가정되거나 예상되는 것과 반대되는 것이 그들에 의해 생성됩니다.

세상에 하나 이상의 입자 물질이 존재합니다.
이것으로부터 도출할 수 있는 결론.
물질은 사회적 실체입니다.
이런 의미에서.
사회적 역설은 생물에만 국한된 것이 아니라 일반적으로 물질에 널리 퍼져 있습니다.

＝＝＝＝＝
물질의 진화.

생물의 진화.
그것은 물질의 진화의 한 유형입니다.

물질은 일반적으로 진화합니다.
새로운 종류의 물질이 끊임없이 생성되고 있습니다.
그 원인.
물질의 화학 반응에서 오류 또는 돌연변이가 발생한다는 것입니다.
예시.
생물의 유전자 복제의 오류와 돌연변이.

새로운 종류의 물질이 차례로 자동 생성되는 것.
예시.
새로운 생물 종의 자동 생성.

진화의 과정에서 사라지고 멸종되는 많은 종류의 물질의 존재.
일반적으로 생물은 그러한 물질의 한 종류입니다.
생명체로서의 인간도 그러한 물질의 한 종류입니다.

특정 물질의 소멸 또는 멸종으로 이어지는 진화.
그것은 잘못된 진화입니다.
물질의 자기 보존과 번영으로 이어지는 진화.
좋은 진화입니다.

나쁜 결과를 낳을 것으로 예상되었지만 물질에 좋은 결과를 낳는 진

화.
좋은 결과를 낳을 것으로 예상되지만 물질에 나쁜 결과를 낳는 진화
입니다.
다음과 같습니다.
물질 진화의 역설.
예시.
생물 진화의 역설.

물질 사회 진화의 역설.
예.
생물학적 사회의 진화의 역설.
인간 사회의 진화의 역설.

그런 역설.
예. 예. 1 부.
인간 사회에서 정치적 정확성에 대한 아이디어.
사회적 확산과 문화적 축적의 역설.

예. 예.

평등의 역설.
상급-하급 관계의 부정의 역설.
계층 적 관계의 부정의 역설.

다양성의 역설.
획일성의 부정의 역설.

불가능의 역설.

예. 예. 파트 2.
입자 분석의 역설.
기원을 찾는 역설.

예시. 3부.
기체와 액체의 역설.

예제. 4부.
입자, 운동, 사회의 역설.

＝＝＝＝＝
사회적 역설.
그 세부 사항.

평등의 역설.

사회적 우월-열등 관계. 사회 계층 구조. 사회 계급 시스템. 그들을 긍정하는 사회적 차별.
그들을 부정하는 이데올로기. 반 차별 이데올로기.
그러한 아이디어의 소유자는 사회적으로 우월 해집니다.
그러한 이데올로기의 옹호자는 사회적 우월자가됩니다.
그러한 아이디어의 지도자는 사회적 통치자가됩니다.
따라서 새로운 사회 계급 시스템과 사회적 차별이 발생합니다.
그러한 사회 현상.

다양성 역설.

다양성을 강조하는 이데올로기.
획일성을 거부하는 이데올로기.
예. 생물 다양성에 대한 존중. 전체주의 독재에 대한 거부.
사회에서 그러한 아이디어의 보편화.
결과.
사회의 모든 구성원이 균일 한 방식으로 아이디어를 소유하게됩니다.
그러한 균일 성을 이상으로 추구합니다.

입자 분석의 역설.

아원자 입자의 존재를 추구하는 과학적 사고.
다음과 같은 과정을 따르는 것입니다.
특정 아원자 입자에 대한 강력한 후보가 발견됩니다.
그 입자를 더 분석하려는 시도가 이루어집니다.
누군가 새로운 분석에 성공합니다.
결과. 더 작은 아원자 입자의 새로운 후보가 발견됩니다.
위의 루프는 끝없이 재귀적으로 계속됩니다.

기원 추구의 역설.

사물의 기원을 찾는 아이디어.
다음과 같은 과정을 따르는 것입니다.
특정 기원에 대한 강력한 후보를 찾는다.
사물의 기원 자체를 찾기 위한 추가 시도가 이루어진다.
누군가가 새로운 시도에 성공한다. 보다 근본적인 기원에 대한 새로운 발견이 이루어집니다.
위의 루프는 끝없이, 재귀적으로, 영원히 계속됩니다.
그 결과.
혼란스럽고 결론에 도달 할 수 없습니다.
인내심을 잃는다.
결과.
당분간 위대한 근원의 기원을 만들어내는 절대적인 존재를 불러 일으키는 것입니다.
예시. 모든 것의 창조자. 절대자로서 유일신.
그렇게 함으로써 당분간 상황을 해결하는 것.
이것이 일신론의 기원입니다.

누구의 말도 듣지 않는 존재.
유일한 절대자입니다.
누구의 말도 듣지 않는 존재.
그것은 결코 만물의 근원이 될 수 없습니다.
만물의 창조주가 될 수 없다는 것입니다.

기원 추구 이론.
다음과 같은 전제에 갇히기 쉽다.
사물의 기원은 단 하나이며 유일하다.
사물의 기원은 처음에 단 한 번만 발생한다.
이러한 암묵적인 가정.
이는 다음 주제에서도 마찬가지입니다.
예시. 우주 진화. 생명의 진화 이론.

기체-액체 역설.

파트 1.
개인의 독립, 자유, 자립을 강조하는 이데올로기. 기체 이데올로기.
그러한 이데올로기가 주도하는 사회.

기체 사회.

이러한 기체 사회와 통합하고 조화를 이루려는 액체 사회.
이러한 액체 사회는 영원히 자기 모순으로 고통받을 것입니다.
예시. 일본 사회는 계속해서 서구화를 시도하고 있습니다.

액체 사회는 기체적 사고방식에 젖어들려고 합니다.
액체 사회는 기체적 사고와 일치하려고 합니다.
액체 사회는 기체적 사고를 삼키려고 합니다.
그 실현은 근본적으로 불가능합니다.
원인은.
그것은 다음과 같습니다.
액체는 기체와 절대 합쳐질 수 없습니다.
기체는 액체에서 개별적인 독립성, 자유 또는 독립성을 결코 얻을 수 없습니다.
기체는 액체 속에서 기체 성질을 유지할 수 없습니다.

액체는 기체를 포함하려고 시도합니다.
이러한 행위는 자기 모순입니다.
액체 사회는 기체를 포함하려고 합니다.
이러한 사회 현상은 사회적 역설입니다.

예시.
액체 사회는 기체 사회와 합치려고 애쓴다.
이러한 액체 사회는 자신에 대해 다음과 같이 필사적으로 주장합니다.
"우리는 기체 사회의 일부입니다."
예시.
남성은 기체입니다.
액체 상태의 여성.
여성이 지배하는 사회는 필사적으로 남성 지배 사회와 통합하려고 노력합니다.
여성이 지배하는 사회는 필사적으로 스스로를 위해 다음과 같이 주장하려고합니다.
"우리 사회는 남성 중심 사회의 일원이다."
"우리 사회는 가부장제 사회의 일부입니다."

이러한 사회적 거짓말 행동은 근본적으로 메커니즘으로서 불가피한 것입니다.

파트 2.
기체는 기체 성질을 유지하면서 액체와 절대 달라붙거나 융합할 수 없습니다.
결론.
기체 사회는 액체 사회를 결코 찾을 수 없습니다.
결과.
기체 사회는 다음과 같은 주장을 필사적으로 시도할 것입니다.
"액체 사회는 거의 실재하지 않는다."
예시.
남성은 기체입니다.
여성은 액체 상태의 사람입니다.
남성이 지배하는 사회는 필사적으로 다음과 같이 주장하려고 합니다.
"여성이 지배하는 사회는 거의 실재하지 않는다."

이러한 사회적 거짓말 행위는 근본적으로 메커니즘으로서 불가피하다는 것입니다.

입자, 운동, 사회의 역설.
입자와 파동의 역설.

입자 물질에서.
여러 입자 사이의 상호 작용 형성.
이러한 상호 작용을 분석하는 데 문제가 발생합니다.
그것은 다음과 같습니다.
입자 먼저? 사회가 먼저?

매개체로서의 입자의 행동.

하나 이상의 입자에서.

입자가 행동을 수반하는 경우. 동물. 움직이는 몸체.
서로 격리된 상호. 서로 무관한 상태를 유지함.
상호, 함께 작업.
위의 두 가지 유형의 동적 상호 작용은 자동으로 발생합니다.
이러한 동적 상호 작용.
그중 하나가 파도입니다.

파동.

입자의 움직임입니다. 예. 진동.
입자 간의 동적 상호 작용을 통해 입자의 움직임이 주변 입자로 전파되는 것을 말합니다.
입자 간의 동적 상호 작용을 통해 입자의 진동이 주변 입자로 전파되는 것을 말합니다.
이러한 전파.
리플입니다.

입자가 움직임을 동반하지 않는 경우. 정적 물체. 정적 물체.
서로 격리되어 서로 격리되어 있습니다.
상호 및 위치적으로 겹치는 경우. 상호 위치가 겹치는 경우.
위의 두 가지 유형의 정적 관계의 자동 발생.

동물의 반대는 식물이 아니라 정확히 정적 인 물체입니다.
모든 생명체는 정확히 말하면 동물입니다.
이러한 동물은 정착민과 이주민의 두 그룹으로 나눌 수 있습니다.
정착민으로서의 식물. 뿌리를 내리는 식물과 나무.
이주민으로서의 식물. 꽃가루. 규조류.
생물학에서 동물과 식물의 분류.
이 분류는 정확히 말하면 틀린 분류입니다.

상호 격리. 그 자체로 일종의 사회적 관계.
상호 무관심. 그 자체로 일종의 사회적 관계 인 상호 무 관련성.

정적 객체 간의 정적 관계.
위, 아래, 왼쪽, 오른쪽 사이의 위치 관계입니다.
그것은 사회적 관계입니다.

동물 간의 동적 관계.
그것은 상호 작용의 존재입니다.
그것은 사회적 관계입니다.

그로부터 도출된 결론.
입자와 사회는 서로 분리할 수 없이 동시에 함께 발생한다는 것입니다.

입자와 사회 중 어느 것이 먼저인지 논쟁하기 위해.
즉, 결론은 영구적입니다.

사회적으로 무의미하다는 것입니다.
사회학자들은 그 행위에 영구적으로 갇혀 있습니다.
이것은 사회적 역설입니다.

입자와 파동 중 어느 것이 먼저인지 토론하는 것입니다.
그것은 영구적 인 결론입니다.
사회적으로 무의미합니다.
물리학자들은 그 행위에 영구적으로 갇혀 있습니다.
그것은 사회적 역설입니다.

불가능의 역설.

기계적으로 실현이 불가능하다는 것입니다.
그런 일이 가능하다고 계속 주장하는 것.

예시.
생물학적 사회에서 영원한 평화라는 이상을 유지하는 것.
예. 서방 국가들의 노벨 평화상 수여.
위의 내용은 다음과 같은 맥락에서 설명합니다.
위의 내용은 생명체에게는 본질적으로 실현 불가능합니다.

자원의 무한한 획득을 지향하는 생물의 특성.
생물의 제한된 자원에 대한 경쟁의 본질.
생물 세계에서 끊임없이 반복되는 투쟁과 전쟁의 발생과 지속.
그것이 가져 오는 생물 세계의 평화의 일시적인 한계.
그러한 생명체에 의한 영구적 인 평화의 소중함에 대한 진지한 주장.

예시.
불멸의 영혼의 세계에 대한 인간 종교의 이상.
위의 내용을 다음과 비교할 때
위의 내용은 생명체에게는 본질적으로 달성 할 수 없습니다.

생명체에서 심장 수명의 유한성.
생명체에서 신경계 수명의 유한성.
종교에서 정신의 실체.
그것은 생물의 신경계에서 뉴런의 발사 활동의 축적이라는 것입니다.
결과.
살아있는 것의 영혼의 수명의 존재.

살아있는 것의 영혼은 죽음 이후에 존재할 수 없습니다.

예. 예.
액체 사회에서 실현 불가능에 근거한 사회적 역설.

액체 사회에서 분석 행위의 불가능.
액체 사고에서는 사물을 분리하는 것이 불가능합니다.
유동적 사고에서 사물은 사물의 통일 된 융합으로 만 파악할 수 있습니다.
유동적 사고에서 우리는 맹목적인 삼킴의 형태로만 사물을 인식 할 수 있습니다.
그럼에도 불구하고.
액체 사회에서.
그들은 다음과 같은 내용을 적극적으로 주장하고 있습니다.
"우리는 분석을 제대로하고 있습니다."

액체 사회에서 과학적 행동의 불가능.
액체적 사고에서는 사물을 냉정하고 객관적으로 바라보는 것이 불가능합니다.
액체적 사고에서는 온실의 주관적인 방식으로 만 사물을 인식 할 수 있습니다.
그럼에도 불구하고.
액체 사회에서.
그들은 다음과 같은 내용을 적극적으로 주장하고 있습니다.
"우리는 과학적 사고를 제대로 실천하고 있습니다."

액체 사회에서는 진보적이거나 현대적인 행동이 불가능합니다.
액체 사고에서 내부 혁신의 불가능.
액체적 사고에서는 내부 혁신에 대한 모든 시도가 분쇄되고 사회 내부에 봉인됩니다.
유동적 사고에서 혁신은 외부에서만 가능합니다.
유동적 사고에서는 사물을 전근대적인 방식으로만 볼 수 있습니다.
그럼에도 불구하고.
유동적인 사회에서.
그들은 다음과 같이 주장합니다.
"우리 사회는 현대적이다."
"우리 사회는 선진적이다."

둘 다 사회적 역설입니다.
다음과 같은 경우에 필연적으로 발생합니다.
액체 사회가 기체 사회와의 통합을 지향하는 경우.

예시.
기체 사회에서 실현 불가능성에 기반한 사회적 역설.

기체 사회는 기계적으로 액체 사회를 분석할 수 없습니다.
기체 사회는 근본적으로 액체 사회의 내부 작동을 이해할 수 없습니다.
그럼에도 불구하고.
기체 사회에서는.
그들은 액체 사회에 대해 다음과 같이 적극적으로 주장하고 광고합니다.
"이러한 사회에서는 권위주의적이고 악의적인 독재자가 자유롭고 독립적인 기체 개인을 억압합니다. 우리의 이러한 견해는 항상 옳습니다."
예시.
서방 국가들은 계속해서 중국과 러시아를 독재 국가라고 악의적으로 지칭합니다.

그 결과.
기체 사회가 액체 사회를 바라보는 잘못된 시각이 지속되고 있습니다.
그럼에도 불구하고.
기체 사회는 계속해서 주장할 것입니다.
액체 사회를 정확하게 분석할 수 있다고 주장할 것입니다.

이는 결국 사회적 역설입니다.

전반적인 결론.
달성 할 수없는 이상을 사회적으로 계속 추구합니다.
그러한 사회적 행동은 결국 사회적 역설에 빠지게됩니다.
결코 할 수 없는 것을 할 수 있다고 주장하는 것.
그러한 사회적 행동은 궁극적으로 거짓말과 속임수입니다.

사회적 정의.
사회적 실현을 이상으로 하는 이념.
예. 정치적 올바름의 아이디어.

이 이데올로기의 확립을위한 전제 조건.
그것은 다음과 같습니다.
부정직은 포함되지 않습니다.
거짓말 쟁이가 아니어야합니다.
모순을 포함해서는 안됩니다.
역설을 포함해서는 안됩니다.

정치적 올바름에 대한 현재의 아이디어.
그것은 자기 모순과 역설을 포함해야합니다.
결과.
그것은 스스로를 의로움이라고 부릅니다.
그럼에도 불구하고.
그것은 옳을 수없는 영원한 무능력입니다.
그 자체가 새로운 사회적 역설입니다.

현재 정치적 올바름의 이데올로기의 역설.
그것은 다음과 같습니다.
자신의 의로움을 주장하는 사람들은 필연적으로 거짓말쟁이가된다는 것입니다.
예시.
반차별 이데올로기의 옹호자.
사실 그들은 스스로 사회적 우월성 또는 우월성의 실현을 지향하고 있습니다.
사회적 우월감이나 열등감의 발생을 거부하는 사람들. 우생학에 반대하는 사람들.
실제로는 주변 사람들에 대한 사회적 우월감과 억압을 지향합니다.

추가 콘텐츠, 2023년 2월 말 최초

게시. Part 1. 생물과 자본주의. 개별 생물의 사회적 자본 축적과 사회주의 및 공산주의와의 관계.

생물과 자본주의.

생물의 자기 재생산.
자신의 구성 부품의 자기 재생산.
자신의 개체의 자기 번식.
자신의 자손을 늘리고 퍼뜨리기 위해. 유전적 자손. 문화적 후손.
그들은 다음으로 구성됩니다.

자신의 자본의 곱셈.
자신의 기득권의 증식.

살아있는 것을 위해.
자신의 몸은 자신의 자본입니다.
자신의 자손은 자신의 몸을 복제 한 것입니다.
그 결과.
자신의 자손의 곱셈 자체가 자신의 자본의 곱셈에 해당한다는 것입니다.

다시 말해.
생물의 자기 번식의 본질.
그것은 자본주의입니다.

자본주의.
그것은 생물의 세계에서 보편적 인 가치입니다.

생물을 위한 자본과 자본.
그들은 소유 할 자원입니다.
그들은 소유 장비입니다.
예.

무생물의 자본. 금속. 기계. 돈. 정보.
개별 생물의 자본. 농작물. 가축. 고용주. 고용주. 농민. 상점 주인.

결국 이들은 소유해야 할 기득권입니다.
그들은 돈과 같은 재정적 문제에 국한되지 않습니다.

여기에는 그가 스스로 구축 한 인맥과 연고주의가 포함됩니다.
자신이 스스로 쌓아온 사회적 지위도 포함됩니다.
그것은 궁극적으로 그가 축적해온 사회적 자원과 사회적 시설이어야 합니다.
그것들은 궁극적으로 그 자신이 축적 한 사회적 자본이어야합니다.
예시.
현재의 사회주의 또는 공산주의 사회.
그것은 다음과 같은 사회 여야합니다.
인맥과 연고주의에 대한 기득권 축적을 기반으로 한 자본주의.
그런 자본주의 사회의 한 유형.
사회적 자본주의 사회.

소련과 중국과 같은 공산주의 국가에서.
공산당 간부들의 목표는 당 내에서 자신의 지위를 더욱 높이는 것입니다.
이를 위해 그들은 자신의 개인적인 인맥과 연고주의를 끝없이 확대합니다.
결국 이것은 사회적 자본의 축적입니다.
이러한 행동은 궁극적으로 자본주의적 가치에 기반합니다.

따라서
사회주의와 공산주의 사회도 결국은 자본주의에 의해 움직입니다.

자본주의.
그것은 돈을 저축하는 것에 국한되지 않습니다.
돈을 늘리는 것에만 국한되지 않습니다.
사회적 자본을 늘리는 것도 포함됩니다. 예시. 사회적 지위 향상. 인맥 구축.
결국 그것은 생명체에 대한 기득권의 증식을 추구하는 것입니다.
그것은 생명체에서 자기 번식을 추구하는 것입니다.
그것은 생물의 본질의 일부입니다.

생명체는 본질적으로 사회주의와 공산주의를 혐오합니다.

사회주의와 공산주의를 피하는 이유.
그것은 다음과 같습니다.

사회주의와 공산주의의 목적.
기득권의 불균형 제거.
기득권의 격차를 만들지 않습니다.
기득권의 평준화.
기득권의 제거.

이는 본질적으로 다음과 상반됩니다.
생물의 자기 번식 추구라는 본질.
생물에 대한 기득권의 확산을 추구하는 본질.

현재의 사회주의 및 공산주의 사회에서.
기득권의 격차 해소는 전혀 이루어지지 않았습니다.
사회적 지위와 인맥에 대한 기득권의 격차. 이러한 격차는 사회의 지도층과 비지도층 사이에 매우 큰 격차로 남아 있습니다.
사회 지도층은 자신들만의 사회적 자본을 축적하기 위해 노력해 왔습니다.
이는 결국 자본주의적 태도입니다.
예시.
소련과 중국과 같은 공산주의 국가들에서.
공산당원과 일반인 사이의 사회적 자본 축적에 큰 격차가 있습니다.
공산당 간부와 일반 공산당원 사이의 사회적 자본 축적에 큰 격차가 있습니다.
공산당원들이 자신의 사회적 특권을 확대하기 위해 계속 노력하고 있다는 사실.

현재의 사회주의와 공산주의.
결국 실현 불가능한 이상일 뿐입니다.

추가 내용, 2023년 2월 말에 처음 게시되었습니다. 2. 물질과 생물에서 보존의 힘의 행사. 여성 직업과

의 관계.

여성 직업. 그것은 보존의 힘을 행사하는 것입니다.
육아. 영양.
간호. 치유.

남성적인 직업. 그것은 에너지의 운동입니다.
건설. 중장비로 말뚝 박기.
전쟁. 미사일에 의한 목표물 파괴.

보수적 인 힘의 행사.
보수적 인 물질. 액체. 보수적 인 생물. 난자. 암컷. 그들은 잘하고, 움직임과 행동을 잘합니다.
그들은 다음과 같습니다.

현상 유지를 변경하고 파괴하는 요인.
그러한 요인의 제거 또는 근절.
예시. 새로운 아이디어 거부. 선례를 엄격하게 따르는 것.

자기 보호를 방해하는 위험 요소.
그러한 요인을 제거하거나 없애는 것.
예시.
위험을 감수하지 않는다. 안전 최우선.
예.
상사를 비판하거나 저항하거나 반항하지 않는다.
상사의 행동을 맹목적이고 무조건적으로 수용한다. 예시. 일본에서 미국의 가치를 삼키기.
부하 직원에게 폭압적인 통제권을 행사한다.
부하 직원의 존재를 완전히 봉쇄하는 것.
이런 식으로.
부하 직원의 이동의 자유를 봉쇄하고 박탈하는 것. 예. 예. 러시아와 중국의 인권 박탈.
부하가 외부로 탈출하는 것을 불가능하게 만듭니다.

그러한 요인의 제거 또는 삭제.

내부 및 외부 요인의 동시 제거 및 근절.
예시. 내부 통제 시행. 배타주의.

자기 보존, 자기 보호 및 자기 보존을 위한 기반을 더욱 강화합니다.
현상 유지를 위한 토대를 더욱 강화합니다.
부동성 유지 및 정착을위한 기반을 더욱 강화합니다.
복원을위한 기반을 더욱 강화합니다.
치유의 기반을 더욱 강화합니다.
지속적인 관성 운동의 토대를 더욱 강화합니다. 관성주의.
선례를 따라 계속 움직이기 위한 토대를 더욱 강화합니다. 선례주의.

액체로서의 생명체의 본질입니다.

추가 콘텐츠; 2023년 3월 초에 처음 게시되었습니다. 생물의 짝 선택 정책. 액체 또는 기체 성질, 사회적 강제.

액체 성질을 가진 사람은 더 높은 기체 성질을 가진 사람을 자신의 파트너로 선택해야 합니다.
액체 성격을 가진 사람은 높은 에너지를 가진 사람을 자신의 파트너로 선택합니다.
생물에서.
여성은 에너지가 높은 남성을 배우자로 선택해야합니다.
에너지가 높은 사람.
다음과 같이 구성됩니다.
-
운동 능력이 높은 사람. 좋은 스포츠맨.
잘 버는 사람. 연봉이 높은 사람.
변화 능력이 높은 사람. 파괴력이 높은 사람. 수술 능력이 높은 사람. 의사.

-

--
기체적인 사람은 유동성이 높은 사람을 파트너로 선택합니다.
기체 상태의 사람은 자신의 파트너로 보존성이 높은 사람을 선택합니다.
생물에서.
수컷은 자신의 배우자로 보존성이 높은 암컷을 선택한다.
보존성이 높은 사람.
그것은 다음으로 구성됩니다.
-
자신의 자기 보존에 필요한 자원을 제공할 수 있는 능력이 높은 사람.
영양 공급 능력이 높은 사람.
영양가 있고 맛있는 식사를 많이 준비할 수 있는 사람.
-
물건을 원래 상태로 복원할 수 있는 능력이 높은 사람.
상처를 원래 상태로 지울 수있는 능력이있는 사람. 상처를 치유하는 능력이 높은 사람. 갈라지고 찢어진 것을 치유하는 능력이 높은 사람. 조화와 화합을 이루는 능력이 높은 사람. 치유력이 높은 사람. 간호 능력이 높은 사람.
물건을 원래 상태로 되돌릴 수 있는 청소 능력이 높은 사람. 방 청소를 잘하는 사람. 부품 청소를 잘하는 사람. 빨래를 잘하는 사람.
사회 조직의 분열을 치유하는 능력이 높은 사람. 사회 조직에서 조화와 친선을 이룰 수 있는 사람.
-

기체 사회.
그런 사회는 액체 인 사람들에게 기체를 요구합니다.
그러한 사회는 액체 인 사람들에게 높은 에너지를 요구합니다.
예. 많은 돈을 벌 수있는 능력을 습득하기 위해. 그 실현을 요구합니다.
그러나 액체 사람은 "기체"사람이 아닙니다.
액체 사람은 본질적으로 보존력에 의해 주도됩니다.
그녀는 높은 에너지 성능에 적합하지 않습니다.
그녀에게 불합리한 요구입니다.

남성 지배 사회. 예. 서구 국가.
이러한 사회는 여성에게 높은 에너지를 요구합니다.

예. 예. 많은 돈을 벌 수있는 능력을 습득하기 위해. 그들이 이것을 달성 할 것을 요구합니다.
그러나.
여성은 본질적으로 유동적 인 존재이므로 보존력으로 움직입니다.
그녀는 높은 에너지의 노력에 적합하지 않습니다.
그녀에게는 불가능한 요구입니다.

--
액체 사회.
그러한 사회는 기체 인 사람들에게 유동성을 요구합니다.
그러한 사회는 기체 인 사람들에게 높은 보존력을 요구합니다.
예시. 조화와 치유를 이룰 수 있는 능력을 습득한다. 그 실현을 요구합니다.
그러나.
기체 사람은 본질적으로 에너지가 넘칩니다.
그는 높은 보존력을 발휘하는 데 적합하지 않습니다.
그에게 불합리한 요구입니다.

여성이 지배하는 사회. 예. 예. 중국. 러시아. 일본. 한국.
이러한 사회는 남성에게 높은 보존력을 요구합니다.
예시. 조화와 치유를 달성하는 능력을 습득합니다. 그 실현을 요구합니다.
하지만.
수컷은 본질적으로 기체이므로 에너지로 작동해야합니다.
그는 높은 보존력을 행사하는 데 적합하지 않습니다.
그것은 그에게 불가능한 요구입니다.

추가 콘텐츠, 2023년 3월 중순 첫 공개. 생물학적 신경계의 피드백 메커니즘에 대한 컴퓨터 시뮬레이션. 소스 코드.

소스 코드 _3

2023년 4월 말에 처음 게시되었습니다. 생물학적 신경계 시뮬레이션을 위한 추가 Python 소스 코드.

새 소스 코드에는 다음과 같은 기능이 포함되어야 합니다.
리소스 관리. 리소스 증가 또는 감소에 대한 피드백. 피드백을 기다리는 중입니다. 자원의 축적. 생물의 자원 부족과 죽음.

유형 1
소스 코드 _4_1

2번 유형
소스 코드 _4_2

생물학적 신경계와 실험자 간의 상호 작용 및 커뮤니케이션의 실현.
시뮬레이션 프로그램에서 이러한 기능을 구현합니다.
다음과 같은 내용입니다.
--
GUI 제어판에서 미리 정의된 문자열.
신호를 사용하여 조작하기 위한 매개변수로서 이러한 문자열을 생체 신경계로 전송합니다.
다음과 같이 구성됩니다.
실험자의 의도를 생체 신경계에 전달하고 반영합니다.
--
생체 신경계의 출력을 프로그램의 표준 출력에 반영.

생체 신경계의 출력을 자체 입력으로 리디렉션합니다.
다음과 같습니다.
생물학적 신경계의 의도를 외부에서 반영합니다.
생물학적 신경계의 의도를 실험자에게 전달하고 반영합니다.
--

GUI 제어판에서 미리 정의된 문자열.
텍스트의 내용은 생체 신경계에 대한 외부 및 내부 환경의 매개변수 설정입니다.

GUI 제어판의 출력을 통해 여러 생물학적 신경계와 동시에 통신할 수 있는 기능.
이러한 병렬 상호 작용.
여기에는 다음이 포함됩니다.
여러 실험자와 여러 생물학적 신경계 간의 상호 작용.
여러 생물학적 신경계 간의 상호 작용.

GUI 제어판에서 사전 정의된 문자열.
단서를 사용하여 이러한 문자열을 작동의 매개변수로 생물학적 신경계에 전송합니다.
다음으로 구성됩니다.
생체 신경계에 메시지 전송.
다음과 같이 분류됩니다.
--
공공 장소에서의 공개 메시지.
공개된 공간에서의 공개 메시지.
--
사적인 공간에 있는 사적인 메시지.
비공개 공간의 기밀 메시지.
--

GUI 조작 패널을 통한 데이터 문자열의 입력/출력.
또한 입출력 데이터를 공개 공간과 비공개 공간에 각인하여 저장하고, 각인된 메모리의 내용을 동시에 참조할 필요가 있습니다.

다수의 실험자. 실험자는 그 자체로 일종의 생물학적 신경계입니다.
실험자와 생물학적 신경계 사이의 상호 작용.
결국 다음과 같은 내용입니다.
여러 생물학적 신경계 사이의 교환.
이러한 여러 생물학적 신경계에서.

--
신경 회로의 내용이 보입니다.
신경 회로의 내용을 설계할 수 있습니다.
--

실험자와 생체 신경계 사이의 상호작용.
여러 생물학적 신경계 간의 상호 작용.
단일 생물학적 신경계에서 자신에 대한 질문.
다음과 같이 분류해야 합니다.
--
자극과 그에 대한 반응.
질문과 응답.
사실을 이야기하고 경청하는 것.
지시, 지시 또는 명령과 그에 대한 응답.
-
자원의 제공 및 박탈과 이에 대한 대응.
--

생물학적 신경계와의 메시지 교환.
데이터 형식.
다음 내용으로 구성됩니다.

발신자 이름. 수신자 이름. 메시지.

케이스. 수신자는 다음과 같이 분류됩니다.
-
공개. 방송.
그 자리에 있는 모든 사람.
특정 수신자만.
-

특정 수신자.

--
생체 신경계 1번.
-
입력 셀 번호 1.
입력 셀 번호 2.
입력 셀 3번.

자원 유입.
자원 유출.
--
생물학적 신경계 2번.
-
입력 셀 1번.
입력 셀 2번.
입력 셀 3번.
자원 유입.
자원 유출.
--

생물학적 신경계에서.
방송.
그것은의 내용입니다
공공 장소에 특정 입력 자극을 공급합니다.

생물학적 신경계에서.
경제 정책.
특정 자원을 특정 수량으로 공공 자원 저장소에 배치하는 것.
공공 자원 저장소에서 특정 자원을 특정 수량으로 획득하는 행위.

생물학적 신경계에서 피드백을 기다리는 중입니다.
그 실현에서.
각 중간 셀 내부의 프로그램 코드를 수정할 필요가 없습니다.
중간 셀을 배열하고 서로 연결하기 만하면됩니다.
피드백을 줄 중간 셀을 미리 결정합니다.
해당 중간 셀의 수신 대기열에 신호를 보내 발사를 촉진하거나 억제
하기만 하면 됩니다.
각 중간 셀의 수신 대기열에 대한 사전 정의된 설정이 필요합니다.

각 중간 셀에 전달할 파라미터는 다음과 같습니다.
--
바인딩 대상이 고정인지 가변인지를 결정하는 매개변수입니다.
고정 또는 사고 셀인지 여부를 결정하는 매개 변수.
이러한 매개변수는 새로 지정해야 합니다.
--
연결의 두께가 고정인지 가변인지를 결정하는 매개변수입니다.
고정 셀인지 학습 셀인지 결정하는 매개 변수.

이러한 매개 변수는 새로 필요합니다.
--

출력은 일련의 입력 자극에 대한 반응으로 연속적이어야 합니다.
자원 관리 인프라에 대한 자원 공급 감소에 대응하여 발사를 억제하는 시퀀스.
결과. 출력이 지속적으로 중단됩니다.

GUI 제어판을 통한 생물학적 신경계와의 상호 작용.
예: 파이썬에서 Tkinter 사용.
--
생물학적 신경계에 대한 입력 영역.
생물학적 신경계의 신경 회로 내부 정보 영역.
생물학적 신경계로부터의 출력 영역.
--

--
GUI 제어판 부분은 독립적인 프로세스여야 합니다.
프로세스는 큐를 사용하여 다른 프로세스로 데이터를 보냅니다.
예: GUI 제어판을 통한 생체 신경계 조작.
프로세스가 큐를 사용하여 다른 프로세스로 데이터를 보냅니다.
예시. 생물학적 신경계에 의한 GUI 제어판에 대한 응답.
--

생물학적 신경계에 대한 피드백.
피드백 값의 반전.
구현이 필요합니다.

피드백 출력의 경우 출력의 정방향 또는 역방향을 지정하는 매개 변수를 추가해야 합니다.
그렇다면. 출력 설정의 총 개수는 4개여야 합니다.
--
정방향-> 정방향.
정방향-> 역방향.
역방향-> 정방향.
역방향-> 역방향.

피드백의 유무에 대한 결정 결과를 보내는 메커니즘입니다.

그 과정에서.
이러한 네 가지 출력의 배열을 만들려면.

생물학적 신경계의 종료 또는 사망. 그 구현.
다음과 같은 내용입니다.

생체 신경계에서 다음 기능의 구현.
--
자원을 저장하는 메커니즘을 제공합니다.

저장할 자원의 초기 양을 미리 결정합니다.
적절한 자원 축적량을 미리 설정합니다.

대기열에 따라 실험자로부터 자원 축적의 증가 또는 감소량을 받기 위해.

자원 축적량을 일정하게 일정량씩 소비하고 감소시킵니다.

자원 축적량이 일정 비율 이하로 떨어질 경우.
리소스 축적량과 적정량의 비율입니다.
값을 계산합니다.
값이 특정 수준 이하로 떨어질 때. 생물학적 신경계가 자발적으로 기아 또는 가뭄에 대한 경고를 발행 할 때.

자원 축적량이 음수 값으로 떨어질 때.
종료 프로세스는 각 프로세스에 대해 수행해야합니다.
결과. 모든 프로세스가 종료됩니다.
--

생물학적 신경계에서 사고 세포와 피드백의 조합. 그 구현.
다음으로 구성됩니다.
--
자원 관리 메커니즘.
신경 회로.
모듈화.
--

다음과 같은 내용입니다.
--
다중 프로세스의 모듈화.
다중 프로세스 및 관련 다중 큐의 그룹화 및 모듈화.
--

예를 들면 다음과 같습니다.
--
멀티프로세스 배열.
다중 프로세스 및 관련 다중 큐의 다차원 및 다차원 배열.
--

생물학적 신경계의 출력 세포에서 환경에 대한 출력.
해당 출력의 결과를 다음 콘텐츠로 매개 및 리디렉션합니다.
--
생체 신경계 자체의 자원 관리 인프라로의 자원 유입 및 유출.
유입 및 유출.
-
케이스. 다음을 동시에 설정해야 합니다.
해당 유입 및 유출과 관련이 없는 출력 결과.

다음과 같은 내용입니다.
--
[중간 셀 1.] -> [출력 셀 1.] -> 자원 증분. -> [자원 관리 기준.]
[중간 셀 2.] -> [출력 셀 2.] -> [자원 관리 베이스.] -> [출력 셀 2.]
[중간 셀 3.] -> [출력 셀 3.] -> 아무것도 하지 않습니다. 연결이 없습니다. -> [자원 관리 베이스.]
--

자원 관리 기반에서 생물학적 신경계의 뉴런에 대한 피드백. 그들의 구현.

다음과 같이 분류됩니다.
--
피드백 결과의 개별적, 부분적 주입.
특정 중간 세포로 제한된 피드백. 일반적인 뉴런 간 피드백과 유사해

야 합니다.
--
피드백 결과의 동시 배포.
피드백을 모든 중간 셀에 브로드캐스팅.
피드백이 모든 중간 셀에 동시에 동일한 내용으로 작용합니다.

이 경우
-
좋은 피드백이 제공되고 있을 때.
전체 과정에서 모든 중간 세포의 발사가 촉진됩니다.
생물학적 신경계의 모든 작용이 촉진됩니다.
-
피드백이 좋지 않은 경우.
전체 과정 동안 모든 중간 세포의 발사가 억제됩니다.
생물학적 신경계의 모든 작용이 억제됩니다.
-

이러한 방송 피드백에서 대기 루프가 실현됩니다.
이를 실현하는 것이 필요합니다.

--
피드백 결과는 신경 전달 물질 양의 더하기 또는 빼기 여야합니다. 예시. 지금까지 소스 코드의 4-1과 4-2.
피드백 결과는 신경전달물질의 총량에 대한 곱셈 또는 나눗셈 효과여야 합니다.
--

자원 관리 인프라로부터의 피드백 유입과 신경세포 발사에 대한 촉진 또는 억제 효과의 강도 사이의 관계.
이러한 관계의 함수.
--
결과 피드백의 양은 원래 양의 값을 그대로 사용해야 합니다.
-
피드백의 결과 수량은 원래 수량을 입력 값으로 하는 로지스틱 함수의 출력 값이어야 합니다.
예시. 경제학에서의 효용 함수. 구매하거나 소비한 자원의 양과 그로부터 얻은 효용 또는 만족감 사이의 관계를 나타내는 함수.
예시. 생태학에서 생물의 개체 수 증가.
-

피드백의 결과 수량은 원래 수량을 입력 값으로 하여 시그모이드 함수의 출력 값으로 처리해야 합니다.
예시. 생물체의 뉴런에서 일어나는 발화 활동을 나타내는 함수입니다.
예시. 혁신의 확산 과정을 나타내는 함수. 확산 속도. 새로운 채택, 유행성 확산 및 지연된 채택.
--

자원 관리 인프라.
신경계의 중간 세포.
이러한 프로세스를 설명하는 함수.
이러한 함수에 대한 새로운 추가 매개 변수.
다음과 같습니다.
--
피드백 값의 효과.
유효한지 유효하지 않은지 여부.
유효한 경우. 더하기 또는 빼기. 곱셈 또는 나눗셈?
--
피드백 값의 사전 처리.
로지스틱 함수를 사전 전달할지 여부. 시그모이드 함수를 사전 전달할지 여부? 그대로 전달할까요?
--

리소스 관리 인프라.
프로세스 함수에 대한 추가 소스 코드.
피드백 값의 사전 처리, 케이스별 산술.
--
로지스틱 함수 사전 전달.
시그모이드 함수 사전 전달.
있는 그대로 전달.
-

신경계의 중간 세포.
프로세스 함수에 대한 추가 소스 코드.
발사에 대한 피드백 값 반영.
신경전달물질 양 재작성.
-
신경전달물질 양에 피드백 양 더하기 또는 빼기.

신경전달물질의 총량에 피드백 양을 곱하거나 나눕니다.
-

위의 내용을 반영한 파이썬의 새로운 소스 코드.
소스코드는 다음과 같습니다.

소스코드 _5

향후 콘텐츠 추가 계획, 제가 직접 작성했습니다.
서양 철학의 역사와 생물학적 신경계 사이의 상관 관계.
유전자 서열을 위한 프로그래밍 언어. 그 설계와 구현.

추가 콘텐츠. 2023년 5월 중순 첫 발행. 생명체에서 문자열 또는 염기서열을 통해 유전 정보를 표현하는 것. 생물의 자기 복제, 자기 증식, 감수 분열, 성 생식. 이러한 작동 원리에 대한 시뮬레이션 프로그램 구현.

생물의 자기 복제, 자기 증식, 감수 분열 및 성적 생식.
문자열과 배열을 조작하여 이러한 작동 원리를 시뮬레이션합니다.
이러한 프로그램을 파이썬으로 구현합니다.
프로그램은 다음과 같습니다.
--
생물의 유전 정보.

이를 문자열과 다차원 배열로 표현하는 능력.
--
문자열과 다차원 배열의 자기 복제 및 자동 교체.
재귀 함수에 의한 구현.
--
유전 정보의 돌연변이.
유전자 간 교배를 통한 유전 정보 교체.
난수 생성을 통해 이를 구현합니다.
--

위의 내용을 반영한 파이썬 언어의 새로운 소스 코드.
소스코드는 다음과 같습니다.

소스코드 _6

생물의 세포와 바이러스의 정상적인 분열. 시뮬레이션. 프로그래밍.
구현 시 고려 사항.
다음과 같습니다.

--
정상 분열 프로그램의 어떤 부분을 감수분열로 돌연변이시킬 수 있는가?

--
단순 자기 복제 프로그램의 어떤 부분이 돌연변이를 일으키면 기능 분화를 초래합니까?
정상 분열과 기능 분화가 양립할 수 있는 조건은 무엇인가요?

--
정상 분열의 반복적인 프로그램.
프로그램은 있는 그대로 무한히 분열할 수 있어야 합니다.
프로그램이 그대로 있으면 폭주 핵분열을 일으킬 수 있어야 합니다.
예시. 암세포.

따라서.
프로그램에서 분할 중지를 생성하는 함수를 구현해야합니다.
이러한 유사 분열 정지의 조건은 새롭게 확인되어야합니다.

--
정상적인 유사 분열의 시뮬레이션.
해당 프로그램에서.
세포 또는 바이러스의 활동이 하나의 과정으로 간주되는 경우. 예: 파이썬의 다중 처리 함수.
여러 프로세스 간의 기능적 차별화. 시뮬레이션 프로그램에 의한 실현의 필요성.
여러 프로세스 간의 사회적 분업. 시뮬레이션 프로그램에 의한 실현이 필요합니다.
그러한 프로그램의 소스 코드. 문자열 정보 표현. 실제 생물의 유전 정보 및 유전 코드와 일대일 대응을 가지고 있습니다.
소스 코드를 기반으로 실제 생물의 유전 정보 및 유전 코드를 해독 할 수 있습니다.

유전 정보. 그 지침의 내용.
다음과 같은 내용입니다.

자기 보존.
항상성.
다음과 같은 내용입니다.
--
세포나 바이러스의 활동을 하나의 과정으로 보는 경우. 예: 파이썬의 다중 처리 함수.
프로세스 유지 관리.
프로세스 함수 코드의 유지 관리.

예시
-
리소스가 부족한 프로세스에 리소스 보충하기.
고장나거나 손상된 프로세스 복구.
오래된 프로세스 업데이트.
-
곧 사라질 프로세스 함수 코드 다시 작성하기.

손상되었거나 손상된 프로세스 함수 코드 복구.
오래된 프로세스 기능 코드 업데이트.
-

자체 복제.
다음과 같은 내용입니다.
--
세포 또는 바이러스의 활동을 하나의 프로세스로 보는 경우. 예: 파이썬의 다중 처리 함수.
--
새 프로세스 생성.
프로세스 증식.
-
프로세스 함수 코드 중복.
-

유전 정보. 지시 내용의 자기 복제.

이 경우 고려해야 할 사항이 있습니다.
그 내용은 다음과 같습니다.

--
처음에 짧은 정보 내용을 길게 만드는 돌연변이. 예시. 염색체 수의 증가.
처음에 길었던 정보 내용이 돌연변이에 의해 짧아집니다. 예. 감수분열.

--
복제된 정보 내용에서.
돌연변이로 인해 처음에는 서로 동일하고 같았던 정보 내용이 서로 달라지고 달라지게 됩니다.
결과.
서로 상호 의존적이 됩니다.
서로 분업화됩니다.

--

자기 복제하는 생물의 세포와 바이러스는 서로 상호 작용하게 됩니다.
자기 복제 과정은 서로 상호 작용합니다.
그들은 군집으로 서로 달라붙습니다. 그것은 액체 생명체입니다. 예시. 다세포 생물.
그들은 서로 분리된 방식으로 서로 협력합니다. 기체 생물입니다. 예시. 단세포 슬라임 곰팡이 사이의 상호 통신.

--
유전 정보는 자기 복제하는 고분자 화합물 내부에서 자동적으로 점진적으로 형성됩니다.
생물의 기원은 일회성 사건이 아니라 언제 어디서나 끊임없이 일어나고 있습니다.
생물의 항상성 또는 자기 보존. 생물의 자기 복제.
그 유전 정보는 기원의 초기 상태에서 이미 어느 정도 확보되어 있습니다.

유전 정보의 자동 자기 복제. 그 실행 과정에서.
기능적 차별화를 실현하기 위해 간과해서는 안 되는 핵심 포인트.
다음과 같습니다.

--
유전 정보가 길어지는 순간.
유전 정보가 짧아지는 순간.

--
유전 정보가 세분화되는 순간. 정보 내용의 서열화입니다.
이 경우
--
배열에서 하나의 요소만 활성화되는 순간.
동일한 유전 정보를 공유하는 서로 다른 프로세스에 의해 활성화된 요소들이 서로 다르게 되는 순간.
--

--
유전 정보가 이전과 달라지는 순간.
유전 정보가 상호 의존적이 되는 순간.
유전 정보가 상호 활용 가능해지는 순간.

유전 정보가 시장화되는 순간.

--
유전 정보가 상호 작용의 원동력이 되는 순간.
유전 정보가 상호 결속의 원동력이 되는 순간.

--
같은 생명체 안에서.
서로 다른 유전 정보가 상호 분업의 원동력이 되는 순간.
결국 다음과 같은 내용과 동일합니다.
서로 다른 상호 의존적 인 생명체 사이의 상호 분업의 순간.
같은 종의 두 생물의 경우. 다른 종의 생물의 경우.

--
유전 정보의 개별적인 내용.
유전 정보의 전체 내용.
이러한 내용이 환경에 적응하는 정도.
이러한 내용을 가진 생물의 개체 수의 증가 또는 감소.

--

위의 내용.
이러한 순간을 프로그램 기능 자체의 소스 코드에서 돌연변이로 표현합니다.
이를 깨닫는 것은 생물이 가지고 있는 유전 정보 내용을 해독하는 데 매우 중요한 열쇠가 됩니다.

생물을 포함한 일반적인 물질의 기능적 분화.
자세한 내용은 물질의 행동과 사회 전반에 관한 저의 별도 전자책을 참조하시기 바랍니다.

추가 콘텐츠, 2023년 6월 초에 처

음 게시됩니다. 생명체, 사회적 금지와 사회적 진실. 진정으로 유용한 과학 이론의 확립과의 관계.

생명체에 대한 사회적 금지.
요약하면 다음과 같은 내용입니다.
-
스스로 극단적 인 살 수없는 실현으로 이어지는 행동.
-

구체적으로 다음을 포함합니다.

자신의 취약성과 크립토나이트를 외부 세계에 직접 노출시키는 행위. 예. 배변 행위. 성적인 행위.

자신의 건강에 해로운 행위. 비위생적인 행위. 예시. 배설물과의 접촉. 부상 등으로 인한 출혈.

스스로에게 불쾌감을 주는 행위. 그 자체로 불쾌감을 유발하는 행위. 예시. 배설물과의 접촉. 배설물 냄새. 평온한 마음의 상태에있는 사람이 갑자기 다른 사람의 성행위를 접하게됩니다.

유전적 이상을 초래하는 행위. 예시. 자신과 유전적으로 상동성이 있는 사람과의 성행위. 근친상간.
자신에게 문화적 이상을 초래하는 행위. 예. 미치광이와의 관계.

스스로 목숨을 끊는 행위. 예. 자살.

동족을 죽이는 행위. 예. 부모를 죽이는 행위. 자녀를 죽이는 행위. 동료 인간을 죽이는 행위.
자신과 같은 종의 생명체를 죽이는 행위. 예시. 인간에 대한 살인. 인

간의 식인 풍습.
자신과 매우 가까운 종의 생물을 죽이는 행위. 예. 인간의 가축 도살.
자신에게 삶의 편의를 제공하는 사람들을 죽이는 행위. 예. 멘토를 죽이는 행위. 인간의 가축 도살.

도살의 대상을 자신의 종족으로 인식하는 행위.
학살의 대상을 자신과 가까운 존재로 인식하는 행위.

예시.
이동 사회의 사람들. 이들은 생계를 위해 일상적으로 가축을 도살합니다.
그들은 다음을 인정합니다.
--
인간은 생물의 한 종이며, 따라서 다른 생물과 같은 종에 속한다.
인간과 다른 생명체 사이에는 본질적인 차이가 없다.
인간 사회와 다른 생명체의 사회 사이에는 본질적인 차이가 없다.
인간의 성행위와 다른 생명체의 성행위 사이에는 본질적인 차이가 없다.
인간의 성적 차이와 다른 생물의 성적 차이 사이에는 본질적인 차이가 없다.
-
가축과 인간은 한 종의 생물이다. 따라서 가축은 인간과 같은 종이다.
인간과 가축 사이에는 본질적인 차이가 없다.
인간에 의한 성관계와 가축에 의한 성관계 사이에는 본질적인 차이가 없다.
--
인간은 물질의 일종이며 따라서 다른 물질의 일종이다.
인간의 마음은 신경 세포의 발화에 기반한 일종의 물질적 활동이며, 따라서 다른 물리적, 전기적 발화 현상과 유사하다.
인간과 다른 물질 사이에는 본질적인 차이가 없다.
--

자신과 정반대되는 관념의 존재를 인정하는 행위.
자신의 생각과 정반대되는 생각의 존재를 허용하는 행위.

예시.
정력적인 생각의 소유자. 기체적 사고의 소유자. 모바일 라이프스타일 사회의 사람들. 남성 중심 사회의 사람들. 예시. 서구 국가.
다음 콘텐츠의 존재를 허용합니다.

-
물리학 및 화학에서. 에너지 또는 운동에 반대하는 물질의 힘. 물질의 정지력. 물질의 보수적 인 힘. 보수성 물질에 대한 연구. 액체에 대한 연구.
사회 과학에서. 액체 사고. 집단주의. 조화주의. 전체주의. 여성 우월주의.
-

예. -예.
보수주의의 아이디어의 소유자. 액체 생각의 소유자. 앉아있는 라이프 스타일 사회의 사람들. 여성이 지배하는 사회의 사람들. 예. 러시아. 중국.
자국 사회 내에서 다음 콘텐츠의 존재를 허용합니다.
-
기체 사상. 개인주의. 자유주의. 개인 행동. 자폐증 행동. 개인에 의한 탈출. 자유로운 행동. 프라이버시. 위험을 감수하는 정신. 도전 정신. 자신들이 속한 사회의 내부를 외부에 완전히 공개합니다. 유동적인 연구.
-

반대 이데올로기의 소유자의 존재를 인정합니다.
자신과 정반대되는 아이디어의 소유자의 존재를 허용하는 행위.

예시.
정력적인 생각의 소유자. 기체적 사고의 소유자. 모바일 라이프스타일 사회의 사람들. 남성 지배 사회의 사람들. 예시. 서구 국가.
다음의 존재를 허용합니다.
-
유동적 사고의 소유자.
여성이 지배하는 사회.
그들의 예. 러시아. 중국.
-

생물은 사회적 진실에 도달해야합니다.
생물에게 진정으로 삶을 편하게 해주는 과학적 이론에 도달하는 것.
생물에게 진정으로 유용한 과학 이론에 도달하기 위해.
이를 위해서는 다음 사항을 실현하는 것이 필수적입니다.
-

사회적 금지를 극복합니다.
사회적 금기를 과감히 무시합니다.
사회적 금기를 과감히 깨뜨립니다.
살아있는 것의 어두운면을 대담하게 직면하십시오.
-

사회적 진실. 진정한 과학적 이론.
그들은 사회적 금지를 극복 한 후에 만 존재합니다.
그것들을 확립하기 위해서는 감히 사회적 금지를 깨뜨릴 필요가 있습니다.

추가 콘텐츠, 2023년 6월 중순 첫 발행. 생물, 사회적 금지, 보존 세력 및 보수적 사고. 생물의 성 차이의 기능적 분화. 그 근본적인 원인.

생물, 사회적 금지, 보존 세력 및 보수적 사고.

보존하는 힘. 멈추는 힘. 보존하는 힘. 이러한 힘에 기초하여 생성 된 보수적 사고.
유동적 사고의 사회, 여성 우위의 사회, 정적인 생활방식의 사회에서는 그 존재가 명시적이고 적극적으로 주장된 적이 거의 없습니다. 그 이유는 다음과 같습니다.
다음과 같은 내용입니다.
-
그들의 힘은 그러한 사회의 내부 기밀 정보의 정수입니다. 그들의 외부 공개는 그러한 사회에서 사회적 금기입니다. 따라서 그들은 그러한 사회 내에서 은폐되고 분석되기를 거부해 왔다. 이러한 사회에서는 그 존재가 자동으로 지워져 외부 세계에서는 보이지 않고 접근할

수 없게 됩니다.
-
그러한 사회에는 진취적인 정신이 부족합니다. 그러한 사회는 움직이지 않고 부피가 크며 일정하며 새로운 영역으로 모험을 떠나지 않고 자신 만의 새로운 아이디어를 창출하지 않습니다. 따라서 그러한 사회는 이러한 힘의 존재를 명시 적으로 인식 한 적이 없습니다.
-

생물의 성 차이의 기능적 분화. 근본적인 원인.

생물 사회를 두 부문으로 나누는 것은 다음과 같습니다.
에너지 부문. 주제를 변동시키고 파괴하는 부문. 일하는 부문. 수입 부문. 이 부문은 남성이 주도해야합니다.
보존 부문. 대상을 멈추고 유지하는 부서. 치유 부문. 복원 부문. 보충하는 부서. 생물을 위한 주요 부서. 이 부문은 암컷이 주도해야합니다.

생명체의 사회를 두 개의 부문으로 분리하는 것입니다. 과정.
다음으로 구성됩니다.

-
생명체는 자기 보존 상태를 유지하기 위해 자원이 필요합니다.
생명체는 외부 환경으로부터 이러한 자원을 획득해야 합니다.
생명체는 이러한 자원을 획득하기 위해 에너지를 사용하여 외부 환경을 수정하고 파괴해야 합니다.
자기 보존 생명체는 필연적으로 환경을 파괴합니다. 자기 보존 생명체는 필연적으로 환경을 변화시킵니다. 예시. 인간 활동으로 인한 지구 기후 변화.
생물에 의한 외부 환경의 변화 또는 파괴. 위험한 작업을 수행하는 데 있어 불가피한 불가피성. 예. 암석 발파.
그러한 위험을 수반하는 작업. 그러한 작업은 생명체 자체의 자기 보존을 위협해야합니다.
그러한 상황에 대처하기 위해서는 생물이 다음과 같은 새로운 생물을 내부에서 분리해야합니다.
그러한 위험한 작업에 대처하기위한 전용 보조 도구로서의 살아있는 것. 활기찬 생물. 기체 생물. 그들은 남성이어야합니다.
그러한 분리 후의 원래 생물. 기본, 원시, 중앙, 중앙, 주요 개체로서의 살아있는 것. 방부제 성격의 생물. 액체 성질의 생물. 암컷이어야합니

다.
에너지 부문을 분리 한 다음 위험한 파괴 활동을 위해 독점적으로 그 부문을 도구화 한 다음 끈질 기게 사용하는 자기 보존적인 생명체. 그런 도구로서의 생명체. 그것은 활기찬 생명체, 수컷입니다. 원래의 자기 보존 생명체는 보존 생명체, 암컷입니다.
도구와 같은 생물이 남용의 결과로 닳고 손상되었을 때. 원래의 생명체는 그러한 도구로서의 생명체를 보충하고 치유하는 것입니다. 예시. 식사 만들기. 간호.
그렇게 함으로써 원래의 생명체는 도구로서의 생명체를 원래의 상태로 회복시켜 다시 효과적인 도구로 사용할 수 있도록 합니다. 그것은 도구의 유지 보수입니다.
다음과 같이 의역할 수 있습니다.
에너지가 넘치는 생물은 남용의 결과로 닳고 손상됩니다. 방부제 생물은 그러한 활기찬 생물을 보충하고 치유하는 것입니다. 예시. 식사 준비. 간호.
따라서 보존 생물은 활기찬 생물을 원래 상태로 복원하여 다시 효과적인 도구로 사용할 수 있습니다. 그것은 도구의 유지 보수입니다.
다음과 같이 의역 할 수 있습니다.
수컷은 과도한 사용으로 인해 닳고 손상되었습니다. 암컷은 그러한 수컷을 보충하고 치유하는 것입니다. 예시. 식사 만들기. 수유.
이렇게 함으로써 암컷은 수컷을 원래의 상태로, 다시 효과적인 도구로 사용할 수 있는 상태로 회복시킵니다. 이것은 도구의 유지 관리입니다.

-
이러한 에너지 부문은 강력해야 하며, 그 활동은 화려하고 눈에 띄어야 합니다.
그러한 에너지 부문은 본체의 보존 부문을위한 2 차 일회용 도구 일 뿐입니다.
그런 활기찬 생물. 수컷들. 그들은 표면에 와서 과시하고 눈에 띄게됩니다.
그런 활기찬 생명체들. 수컷들. 그들은 생명체의 존재에 있어 부차적이고 일회용 소모품에 불과합니다.

-
생물학적 사회에서 보존 부문.
보존 생물.
그들은 유전 적 자손의 생성을 위해 자신의 자원과 시설을 차지합니다.
그들은 유전 적 자손의 생성과 양육에 중요하고 중요한 기능을 수행

합니다. 그들은 생명체로서의 생명체입니다.
자기 보존을 위해 자신의 존재를 외부에 숨기고, 은폐하고, 모호하게
한다.

-
생물 사회에서 에너지 부문과 보존 부문의 분리.
생물에서 유전적 자손이 생성되는 동안 유전 정보에 돌연변이가 축적
되면서 우연히 자동적으로 발생합니다.

보수적 인 개별 생물이 손끝에서 살아있는 도구로 활기찬 개별 생물
을 지속적으로 끌어 들일 필요가 있습니다.
이를 달성하기 위한 메커니즘. 그것은 성적 매력입니다.
그것을 실현하는 능력. 그것은 성적 매력의 힘이어야합니다.

보존 된 생명체에서 활기찬 생명체에 대한 성적 매력의 행사.
다음과 같이 의역 할 수 있습니다.
암컷이 수컷을 향한 성적 매력의 행사.

생명체는 자기 보존 상태를 유지하기 위해 외부 환경으로부터 끊임없
이 자원을 얻어야 합니다.
이를 위해 생물은 필연적으로 외부 환경의 파괴와 변화를 일으킨다.
외부 환경을 파괴하고 변화시키는 생물의 이러한 활동. 그것이 생물
의 산업이라는 것입니다.
예시. 생명체로서의 인간의 산업 활동은 지구의 환경 파괴와 기후 변
화를 일으킨다. 그러나. 이러한 산업 활동은 대개 인간이 아닌 생물에
의해 수행됩니다. 예시. 아무런 관리 없이도 번성하는 열대 및 온대
지역 식물. 이들은 밤에 다량의 이산화탄소를 배출하여 기후 온난화
를 일으킵니다. 결국 인간뿐만 아니라 다른 생명체도 환경 파괴와 기
후 변화의 책임에서 벗어날 수 없습니다.

생물 산업의 주요 동력은 생물의 에너지 분야입니다. 생물의 에너지
부문, 활기찬 생물, 그리고 수컷입니다.
생물에서 환경 파괴 활동의 주요 동인. 그것은 생물, 활기찬 생물, 수
컷의 에너지 부문입니다.
그러나. 생물의 보존 부문, 보존 생물, 암컷. 결국 그들은 그러한 생물
의 산업 및 환경 파괴 활동의 진정한 주인입니다. 왜냐하면. 그들은

활기찬 생물의 실제 사용자입니다. 그들은 생활 도구의 사용자입니다. 생활 도구는 사용자가 산업 활동과 환경 파괴 활동에 사용하고 있습니다. 살아있는 도구는 활기찬 생명체와 수컷입니다. 도구의 사용자는 보존 생물, 암컷입니다.
결과.
살아있는 것에서. 에너지 부문뿐만 아니라 보존 부문도 환경 파괴와 기후 변화를 일으킨 책임에서 벗어날 수 없습니다.
에너지 생물뿐만 아니라 보존 생물도 환경 파괴와 기후 변화를 일으킨 책임에서 벗어날 수 없습니다.
남성뿐만 아니라 여성도 환경 파괴와 기후 변화를 일으킨 책임에서 벗어날 수 없습니다.

추가 콘텐츠; 2023년 6월 말 최초 게시. 성적으로 번식하는 생물에서 성적 매력의 뿌리.

성적으로 번식하는 생물에서 성적 매력의 뿌리.

생물의 자기 보존 유지에 필요한 자원을 획득하는 데 필요한 자원을 획득합니다.

남성의 경우.
여성의 경우 필요한 자원을 획득하기위한 유용한 도구로서의 능력.
자신의 작은 생식 자원과 생식 시설의 가용성. 성적으로 무력하지 않습니다. 예. 정자 가용성.
자신의 유전 및 문화 정보는 환경에 적응할 수있을만큼 유능합니다.
일반적인 능력의 경우. 예. 높은 지능. 높은 운동 능력.
남성 특정 능력의 경우. 정력적인 행동 능력. 예. 움직일 수있는 능력. 파괴 능력. 변경 능력. 이동 능력. 움직일 수 있는 능력. 일할 수 있는 능력. 벌 수 있는 능력. 위험에 맞설 수 있는 능력. 책임을지는 능력.
자신의 외모, 외모 및 성격. 그들이 정력적이거나 기체적인 특성과 연관시키는 충분한 수의 자질을 소유하고 있습니다. 예시. 견고함. 날카

로운. 자유 독립성. 도전 정신. 진보성.

여성의 경우.
자기 보존을 수행하는 능력. 필요한 자원을 획득하는 행위를 남성에게 던질 수있는 능력. 수컷을 도구로 사용하는 능력. 수컷을 도구로 유지하는 능력. 수컷을 그녀 가까이에 도구로 유지할 수있는 능력.
자신의 방대한 생식 자원과 시설을 이용할 수 있는 능력. 성적으로 무력화되지 않은 상태. 예시. 난자나 자궁의 가용성.
자신의 유전적, 문화적 정보가 환경에 적응할 수 있을 만큼 유능합니다.
일반적인 능력의 경우. 예. 높은 지능. 높은 운동 능력.
여성 특유의 능력의 경우. 보수적 인 행동 능력. 예. 멈출 수있는 능력. 치유 능력. 영양을 공급하는 능력. 복원 능력. 정착 할 수있는 능력. 받아들이는 능력. 금지하는 능력. 포함 할 수있는 능력.
자신의 외모, 외모 및 성격. 보존 또는 유동성과 연관시킬 수있는 충분한 자질을 가지고 있습니다. 예. 예. 풍요 로움. 우호적. 친밀감. 접착력. 조화. 선례를 따른다.

추가 내용; 2023년 7월 말 최초 게시. 성적으로 번식하는 생물의 생활 수준을 결정하는 요인. 보수적인 생물의 선호 행동. 생물에 대한 유용성.

성적으로 번식하는 생물의 생활 수준을 결정하는 요인.

도구의 사용자.
사용자의 생활 수준이 향상되는 정도.

그가 소유한 도구의 고성능에 비례하는 정도.

도구 사용자의 높은 생활 수준을 실현하는 것은 궁극적으로 도구에 달려 있습니다.

고성능 도구의 사용자는 높은 생활 수준을 영위할 수 있습니다.
성능이 낮은 도구의 사용자는 낮은 생활 수준을 유지할 수 밖에 없습니다.

남성.
암컷이 자신의 생존에 필요한 자원을 획득하기 위한 생활 도구.

그러한 도구로서의 수컷. 사용자로서의 암컷.
수컷의 사용자로서 암컷의 생활 수준이 향상되는 정도.
개선의 정도는 도구로서의 수컷에 내장된 높은 자원 획득력에 비례해야 합니다.

자원 획득력. 일할 수 있는 능력. 수입력. 높은 에너지.
다음으로 구성됩니다.
--
능력. 도구 자체가 보유한 에너지를 사용할 수 있는 힘. 도구 자체의 높은 성능.
기득권의 크기. 도구의 액세서리, 유틸리티, 서비스 및 지원과 함께 제공되는 에너지를 행사할 수 있는 풍부한 힘의 정도입니다.
--
다음과 같습니다.
도구로서의 상대적 우월성.
도구로서의 사회적 우월감.

도구로서의 남성. 사용자로서의 여성.
남성 사용자로서 여성의 생활 수준이 향상되는 정도.
개선의 정도는 도구로서의 남성의 내재된 사회적 우월성에 비례합니다.

자원 획득 능력이 높은 수컷. 계급이 높은 남성. 그런 우월한 수컷의 사용자로서의 여성.
그녀는 우월한 사람으로서 자신의 삶을 살 수 있습니다.

도구 사용자의 경우 더 높은 생활 수준의 실현은 궁극적으로 도구에

달려 있습니다.
여성의 경우, 더 높은 생활 수준을 실현하는 것은 궁극적으로 수컷에게 달려 있습니다.

자원 획득 능력이 낮은 수컷. 계급이 낮은 수컷. 그러한 하위 수컷의 사용자로서의 암컷.
그녀는 부하로서의 삶만 살 수 있습니다.

도구를 사용하지 않을 때 도구 사용자 자신의 도구로서의 능력.
도구가 없을 때 도구로서의 도구 사용자 자신의 능력.
예시.
자원을 획득하는 여성의 능력. 예시. 돈을 버는 능력.
최소한 한 가지라도 할 수 있는 능력입니다.
그러나.
예비 능력일 뿐입니다.
본격적인 사용을위한 것이 아닙니다.
너무 많이 사용하면 곧 고장납니다. 예. 장기간의 격렬한 작업이나 전체 작업을 견딜 수 없습니다.
원래 도구보다 낮은 수준의 성능입니다.

도구 사용자의 힘. 여성이 가진 힘.
다음과 같습니다.
평소 사용하는 도구를 유지 관리하는 힘. 수컷을 유지하는 힘.

도구의 사용자를 위해. 수컷성을 가진 도구를 획득하고 영구적으로 유지하는 것은 사용자가 수컷성의 삶을 영위하는 데 필수적입니다.
예시. 여성의 경우. 여성이 높은 에너지를 가진 수컷을 획득하고 영구적으로 유지하는 것은 여성이 더 높은 삶을 영위하는 데 필수적입니다.

보수적 인 물질. 액체. 보수적 인 생물. 여성. 여성이 지배하는 사회의 사람들.

익명으로 행동하는 것을 선호합니다. 익명으로 행동하는 것을 선호합

니다.
그들은 한마음으로 행동하는 것을 선호합니다. 일사불란하게 행동하는 것을 선호한다.
강력한 집단, 다수 집단 또는 주류 집단으로 행동하는 것을 선호합니다.

예시.
액체의 동시 하류 흐름. 거대한 강의 흐름. 바다의 쓰나미 해류.
대규모 중국 친족 집단의 가계도에서 여성의 이름을 보류하는 것.
일본에서 익명 게시판의 보급.
현대 일본 사회에서는 서구의 자유주의 흐름을 따르는 사람들이 오만하고 거만하게 주류처럼 행동하고 있습니다.

--
익명의 행동. 왜 그런 행동이 그들에게 선호되는가.

개인으로서.
자기 존재의 크기를 무한히 극대화할 수 있기 때문입니다.
자기 존재의 크기를 무한히 늘릴 수 있습니다.

그는 자신의 존재의 크기와 위치를 무한대로 만들 수 있습니다.
그는 자신의 존재의 크기와 위치를 불특정하게 만들 수 있습니다.
자신의 행동에 대해 책임을 질 필요가 없습니다.

결과.
그는 최대의 위험을 감수하더라도 아무런 문제없이 자신을 보호 할 수 있습니다.

--
모두 함께. 통일된 행동. 그들이 이러한 행동을 좋아하는 이유.

개인으로서.
그는 자신의 존재를 자신이 속한 전체 그룹의 크기로 만들 수 있습니다.
그는 자신의 존재를 자신이 속한 전체 그룹의 힘으로 만들 수 있습니다.
그는 책임을 전체 그룹에 분배 할 수 있습니다.
그는 자신의 행동에 대한 책임을 최소화 할 수 있습니다.
결과적으로
그는 큰 위험을 감수하더라도 아무런 문제없이 자신을 보호 할 수 있

습니다.

--
권력자, 다수 또는 주류로서의 그의 행동. 그러한 행동이 그들에게 선호되는 이유.

개인으로서.
그는 자신의 존재를 자신이 속한 전체 진영의 크기로 만들 수 있습니다.
그는 자신의 존재를 자신이 속한 전체 파벌의 힘으로 만들 수 있습니다.
그는 모든 파벌에 책임을 분배 할 수 있습니다.
그는 자신의 행동에 대한 자신의 책임을 최소화 할 수 있습니다.
결과적으로
그는 큰 위험을 감수하더라도 아무런 문제없이 자신을 보호 할 수 있습니다.

위험을 감수하는 행동.
다음과 같은 내용입니다.
--
상대방을 공격하는 행동.
상대방을 파괴하는 행동. 상대방에게 상처를 주는 행동.
상대방의 허락 없이 상대방을 변경하는 행동.
--
상대방의 반격을 유발할 수 있는 행동
상대방으로부터 보복을 당할 수 있는 행동.

이러한 위험을 감수하는 행동을 할 수 있는 이유.
다음과 같은 내용입니다.

그가 익명인 경우. 자신의 이름을 비밀로 하는 경우.
상대방이 자신을 식별하지 못하는 경우.
결과적으로 그는 보복을 당하지 않을 것입니다. 상대방은 절대 보복하지 않습니다.

전체 또는 일사불란하게 행동할 때.
힘 있는 집단, 다수 집단 또는 주류 집단으로서 행동할 때.
상대방이 보복을 하더라도 힘의 우위에서 보복을 무력화할 수 있어야

합니다.
상대방이 보복하더라도 피해를 최소화할 수 있어야 합니다.

생명체에 대한 유용성.

유용성.
대상 물질이나 생물에 대한 도구로서의 유용성 정도.

다음과 같은 내용으로 구분됩니다.
--
활력.
예시. 환경 변형 가능성. 환경 파괴성. 자원 획득. 참신성. 높은 영향력. 위험성. 불안정성. 가변성.
생명체에서 남성성.
-
보존. 자기 보존.
예시. 치유. 보충. 현상 유지. 복원성. 관성. 이미 익숙한. 이미 좋아하는.
살아있는 것의 여성성.
--

유용성. 성능.
다음과 같은 내용으로 구분됩니다.

--
에너지 도구. 보존의 도구. 도구로서의 유용성.
--
그것을 실현하는 능력.
그들을 실현하는 능력을 추출하는 용이성. 실현할 수 있는 능력의 추출 용이성. 예시. 직접 조작. 작동의 용이성. 가시성의 용이성. 이해의 용이성. 보기 쉬움. 청각의 용이성.
이를 달성할 수 있는 능력의 정기적인 가용성. 시간 제한 없음. 안정성. 일관성. 신뢰성. 공간적 비한계성. 보편성. 접근성.
이를 달성할 수 있는 안전과 보안.
--
--

--

사용성과 생물학적 신경계.

생물학적 신경계의 기능에 따른 사용성 분류.
여기에는 다음이 포함됩니다.

--
신경 회로의 입력 끝.

입력 감지의 용이성.
입력의 불만족 가능성. 입력의 자극적 특성.

--
신경 회로의 내부.

사고의 용이성. 뉴런 간의 새로운 연결 형성의 용이성. 새로운 신경 회로 구축의 용이성.
학습의 용이성. 뉴런 사이의 연결 두께 조절의 용이성.
제어의 용이성. 뉴런 발사의 촉진 및 억제를 조절하는 용이성.
습관화의 용이성. 보관의 용이성. 유지의 용이성. 기억의 용이성.
변화의 용이성. 시행착오의 용이성. 도전의 용이성. 분해의 용이성.
에너지 사용의 용이성.

--
신경 회로의 출력 단자.

출력 의도를 환경에 각인하기 쉽습니다.
출력 의도를 환경에 반영하기 쉽습니다.
의도한 출력을 다른 생명체에 전달하는 용이성.
신경 회로를 다른 생명체에 쉽게 복사할 수 있습니다.

--
보수적인 행동.

온실. 그 실현.
피로감 감소. 낮은 부담. 편안함. 용이함.
상처와 스트레스 감소. 치유. 즐거움.
방어의 용이성. 은폐의 용이성. 기밀 유지의 용이성.

--

활기찬 행동의 용이성.

이동성. 활동성. 그들의 실현.
이동의 용이성. 이동의 용이성.
공격의 용이성. 반격의 용이성. 보복의 용이성.

추가 콘텐츠; 2023년 8월 말 최초 게시. 활기찬 생각. 기체적 사고. 보수적 사고. 액체 생각. 생물학적 신경계에 의한 그들의 실현. 신경 회로에 의한 그들의 실현. 남성과 여성의 성 차이와의 관계.

정력적인 생각. 기체적인 생각.
보수적 인 생각. 액체 생각.
생물학적 신경계에 의한 실현.
신경 회로에 의한 그들의 실현.

다음과 같은 내용입니다.
--
에너지적인 생각. 기체적인 생각.
반전.
확산과 보편화.
독립.
허가.
자유.
위험한 행동.
-

보수적 사고. 유동적 사고.
적응.
중심으로의 전환.
동기화. 호송 시스템.
금지.
관리 통제.
안전 우선.
--

--
물체의 양의 가속도.
물체에서 움직이는 힘의 근원입니다.
에너지의 근원입니다.
-
물체의 음의 가속도.
물체에서 정지하는 힘의 근입니다.
보존력의 근입니다.
--

--
에너지적인 생각. 기체적 사고.
개인은 때때로 자신을 향해 긍정적인 가속도를 계속 발휘합니다.
개인은 때때로 주변의 다른 개인을 향해 계속해서 긍정적 인 가속을 계속합니다.
그렇게 함으로써 속도를 높입니다.
예시. 운동. Drive. 변형. 파괴. 도전.
-
보수적 사고. 유동적 사고.
개인은 때때로 자신에 대해 부정적인 가속도를 계속 발휘합니다.
한 개인은 때때로 주변의 다른 개인에 대해 음의 가속도를 계속 행사합니다.
그렇게 함으로써 속도를 감소시킵니다.
예시. 구속. 금지. 부동. 퇴보. 발 끌기.
--
이러한 개별 행동을 제어하는 기능을하는 생물학적 신경계의 실현.
생물학적 신경계에서 남성과 여성의 성 차이를 규명하는 데 매우 중요합니다.
--

--
움직임의 방향과 의사 소통의 내용을 뒤집은 행동. 그것은 개인을위한 개별 행동을 가져 오는 것입니다. 기체적 사고의 생성으로 이어진다는 것입니다.
--
움직임과 소통의 방향에 대한 적응적 행동. 그것은 개인에게 동기적인 행동을 가져오는 것입니다. 그것은 액체적 사고의 생성으로 이어집니다.
--

--
활기찬 생각. 기체적 사고.
한 개인이 주변 영역의 다른 개인에게 반전 행동을 수행하도록 강요하는 것.
결과.
한 개인이 주변의 다른 개인에게 자유, 독립, 독립, 혁명 또는 혁신이 되라고 강요하는 것입니다.
-
보수적 사고. 유동적 사고.
한 개인이 주변의 다른 개인에게 적응적인 행동을 강요하는 것입니다.
결과.
한 개인이 주변의 다른 개인에 대해 자신의 일치, 하나됨, 조화 또는 퇴보를 강요하는 것.
--

그러한 긍정적 인 가속도의 행사.
그러한 부정적인 가속도의 행사.
질량이 개체 자체보다 작은 다른 개체에 대해 효과적입니다.
개인 자체보다 질량이 큰 다른 개인에게는 유효하지 않습니다.

--
음의 가속도의 운동.
개인 자체보다 질량이 적은 다른 모든 개인의 움직임을 강제로 중지합니다. 그러한 정지력의 행사.
그것은 폭압적 지배입니다. 그것은 보수적 인 지배입니다.
예시.
자신보다 약한 다른 개체의 모든 움직임을 강제로 억제하는 행위.

자신보다 약한 다른 모든 개체를 자신의 영역 내부에 강제로 가두는 것.
자신보다 약한 다른 모든 개체를 자신의 영역 외부에 강제로 가두는 행위.
-
양의 가속도 운동.
개인 자체보다 질량이 적은 다른 모든 개인을 강제로 이동시킵니다.
그러한 움직이는 힘의 행사.
그것은 폭력적인 지배입니다. 그것은 정력적 인 지배 여야합니다.
예시.
자신보다 방어력이 약한 다른 모든 개체를 강제로 파괴하는 행위.
--

--
신경 회로 작동에 양의 가속을 생성합니다.
신경 회로 작동에 반전 반응 생성.
활기차고 기체적인 사고로 작동하는 생물학적 신경계의 생성.
-
신경 회로 작동에서 음의 가속 생성.
신경 회로 작동에서 적응 반응의 생성.
보수적 또는 액체적 사고로 작동하는 생물학적 신경계의 생성.
--

이를 실현하기 위해서는 다음과 같은 기능을 가진 뉴런 단위가 필요합니다.
--
정력적인 생각. 기체적 사고.
양의 가속도를 가진 출력 값을 순차적으로 출력하는 신경 회로.
반전 반응의 출력 값을 순차적으로 출력하는 신경 회로.
-
보수적 사고. 유동적 사고.
음의 가속도를 가진 출력 값을 순차적으로 출력하는 신경 회로.
적응 반응의 출력값을 순차적으로 출력하는 신경 회로.
--

--
속도를 증가시키는 힘. 양의 가속도를 발휘하는 힘. 그러한 힘을 가진 물체.
예시. 불꽃. 열원. 자동차 엔진.

-
속도를 감소시키는 힘. - 속도를 감소시키는 힘. 음의 가속도를 가하는 힘. 그러한 힘을 가진 물체.
예시. 전기 저항. 완충 또는 쿠션. 자동차 브레이크.
--

음의 가속도 실체. 보존력의 실체.
다음과 같은 것들이 있습니다.
--
부동성. 미세한 움직임.
질량이 충분히 크다.
결과.
다른 개인의 에너지 또는 긍정적 인 가속도를 상쇄하는 능력.
이러한 속성은 다른 개인에게 음의 가속으로 작용합니다.
--
붙다. 붙다. 밀착하다.
결과.
다른 개체를 아래로 끌어내리다.
다른 개인의 위치를 복원 할 수 있습니다.
다른 개체의 위치를 원래 상태로 복원할 수 있다.
결과.
다른 개인의 에너지와 양의 가속도를 상쇄 할 수 있습니다.
이러한 속성은 다른 개체에게 음의 가속도로 작용합니다.
--
한 번 줄어들다. 천천히 원래 모양으로 돌아간다. 다시 늘어나다. 다시 확장.
쿠션. 쿠션. 수신. 흡수. 몰수.
이후 원래 상태로 복원.
결과.
다른 개인의 에너지를 흡수하고 무효화합니다.
다른 개체의 에너지 또는 양의 가속을 상쇄할 수 있습니다.
이러한 속성은 다른 개체에게 마이너스 가속으로 작용합니다.
--

생물학적 신경계에서 활기차고 보수적인 아이디어를 구현할 때 고려해야 할 매개 변수.
다음과 같습니다.
--

양의 가속도. 움직이는 힘. 에너지의 뿌리.
음의 가속도. 정지하는 힘. 보존력의 근.
--
물리적 운동.
통신 데이터의 송수신.
--
생물학적 신경계의 기능.
그 과정에서 일어나는 계산 과정. 중간 신경 세포 그룹에 의해 형성된 신경 회로. 발화 강화 뉴런. 발화 억제 유형의 뉴런.
최종 출력. 출력 세포. 근육 세포.
--

생물학적 신경계에서 중간 뉴런의 기능.
여기에는 다음이 포함됩니다.
--
발사의 촉진.
긍정적 인 가치의 발사를 촉진합니다.
음수 값의 발사를 촉진합니다. 이것이 없으면 반전 된 값의 출력이 불가능합니다. 이것이 없으면 활기차고 기체적인 아이디어의 실현은 불가능합니다.
--
점화의 억제.
억제의 활성화. 그것에 의한 자기 정지. 충분한 자기 질량 확보. 그렇게함으로써 다른 개인의 움직임을 멈추게합니다. 이것들은 마이너스 가속의 실현으로 이어져야 합니다.
--
중간 셀의 출력에 양수 또는 음수 부호가 없어야 합니다. 출력에 반전이 없어야 합니다.
출력 셀의 최종 출력만 양수 또는 음수 부호를 가져야 합니다.
--

생물학적 신경계에서 반전의 실현.
다음과 같이 구성됩니다.

기존 인공 지능의 신경망.
적응만 수행하고 반전은 수행하지 못합니다.
반전이 불가능합니다.

새로운 아이디어를 생각할 수 없다는 것입니다.
반면에.
생물학적 수컷.
그들은 반전을 생각할 수 있어야합니다.
그들은 새로운 아이디어를 생각할 수 있습니다.
그러한 반전과 혁신적인 사고의 능력.
이러한 능력은 생물학적 근거와 신경 회로의 기초가 있어야합니다.

--
생물학적 뉴런은 역으로 생각할 수 있는 능력이 없습니다.
따라서.
생물학적 신경계는 원래 역발상 능력이 없습니다.
그들은 미개척 영역으로 새롭게 진출해야 합니다.
따라서 이전과 상호 모순되는 새로운 반전에 직면하게 됩니다.
따라서 그들은 즉흥적으로 새로운 반전 아이디어를 얻게 됩니다.
반전 아이디어는 내부가 아닌 외부 이벤트 중심이어야 합니다.
-
여러 가지 다른 물리적 이벤트와 로컬 환경.
그 사이에 모순과 반전이 있어야 합니다.
생물학적 신경계 외부에 있습니다.
생물학적 신경계는 이러한 외부 사건과 새로운 접촉을 통해서만 반전의 아이디어를 얻을 수 있습니다.
반전의 아이디어.
생물학적 신경계가 본질적으로 실현하거나 구현하는 것은 불가능합니다.
반면에.
새로운 아이디어는 사고 세포가 생물학적 신경계 내에서 새로운 연결을 생성함으로써 생물학적 신경계 자체에 의해 쉽게 생성 될 수 있습니다.
이러한 새로운 연결의 성격에 따라 결과의 반전으로 이어질 수 있습니다.
외부에서 접근하기 어려운 신경 회로 내에서 상호 세분화되고 상호 탐험되지 않은 영역에 대한 새로운 연결.
신경 회로 내에서 상호 모순되는 콘텐츠 영역 간의 새로운 연결. 예시. 부와 빈곤.
이러한 결합은 생물학적 신경계에서 반대의 출력을 초래할 수 있습니다.
이러한 결합은 생물학적 신경계에서 생각의 반전을 본질적으로 실현하는 것으로 이어집니다.
그 결과.

생물학적 신경계는 우회라는 형태로 반전을 되돌릴 수 있는 능력을
가지고 있습니다.
--

의사 소통에서.
--
움직일 수 있는 힘. 긍정적 가속을 행사하는 힘. 그러한 힘의 행사. 활
기찬 생각.
예시.
해방 명령. 해방 명령. 그런 메시지를 보내는 것.
변경. 파괴. 대체. 그렇게 하도록 격려하는 메시지를 보내는 것.
도전. 새로운 아이디어 창출. 그렇게 하도록 격려하는 메시지를 보내
는 행위.
-
멈출 수 있는 힘. 마이너스 가속을 행사할 수 있는 힘. 그러한 힘의 행
사. 보수적 사고.
예.
금지. 제한. 규제. 명령하는 메시지 보내기.
보존. 유지 관리. 유지보수. 수행을 명령하는 메시지를 보냅니다.
복원. 복구. 실행을 촉구하는 메시지를 보냅니다.
--

음의 가속. 멈출 수 있는 힘. 보수적 사고. 유동적 사고. 그들의 실현.
액체 분자 운동에서 분자 간 힘과 유사한 힘.
개인 간 힘.
이러한 개인 간 힘을 개조하여 개인 간에 작동하도록 하는 것.
각 개인은 내장 된 생물학적 신경계를 가지고 있습니다.
생물학적 신경계는 개체 간 힘에 상응하는 행동을 구현할 수 있어야
합니다.
이러한 개인 간 힘을 표현하는 능력은 각 개인 내의 신경 회로에서 구
현되는 형태로 소급하여 실현되어야합니다.

개인이 자신의 물리적 위치, 사회적 위치, 커뮤니케이션 내용을 결정
하는 행동에서 서로를 끌어내릴 수 있는 능력.
그들의 실현.

(참고)
사회적 위치.
사회적 관계에서 각 개인의 위치.
--
계층적 관계. 우월 또는 열등 관계.
--
사회적 근접성.
-
우정. 상호 친밀감이 존재해야 합니다.
상호 의존성, 상호 유착 또는 상호 융합의 존재.
--

물리적, 사회적, 의사소통적 근접성.
이러한 상호 근접성의 정상화.
이것은 개인 간 힘의 생성으로 이어집니다.

여러 개인 간의 의사소통적 근접성.
동일하거나 유사한 내용의 전송 및 수신.
콘텐츠에 대한 상호 이해의 신호의 송수신.
이러한 전송 및 수신은 동시에 또는 순차적으로 수행됩니다.

상호 근접. 상호 통합.
동기화입니다.
결과.
상호 관계의 조화.

개인 간의 개인 간 힘의 실현. 신경 회로에서의 구현.
응용.

--
질투. 그것의 실현.
개인.
자신에게서 멀어지고 있는 다른 개인에게.

상호 거리를 재확립하기 위해.
다른 개인에 대한 부정적인 캠페인.
다른 개인의 길을 방해하기 위해.
이러한 행위를 끝없이 지속적으로 하는 행위.

이러한 행위를 통해 상대방을 끌어내리는 행위.
예시.
조직 내에서 동료의 승진을 방해하는 직원.
사회적으로 수직적인 방향으로 개인 간 권력의 표현.

근본적인 의도. 그 의도가 신경 회로에 내장되어야 할 필요성.
한 개인.
다른 개인이 자신과 분리되는 것을 원하지 않습니다.
다른 개체가 자신과 함께 있기를 원합니다.
그녀 자신도 다른 개체를 따라가고 싶어합니다.
하지만. 사실 그녀 자신은 다른 개체를 따라갈 수 없습니다.
그러므로. 서로 함께 있기 위해 그녀는 상대방의 움직임을 방해할 수 밖에 없습니다.

--
고립. 사회적으로 떠돌아다닌다. 망명. 그들의 깨달음.
한 개인을 주변 다른 개인들의 상호 관계로부터 의도적으로 단절시키는 것.
사회적 제재를 위한 목적이어야 합니다. 예. 사회적 수용의 종료. 사회적 상호성의 종료.
개인에 대한 개인 간 권력의 의도적 종료.
개인의 해체를 수행합니다.

개인 간 권력의 종료. 원인.

잘못된 의사 소통. 의사 소통 불능. 개인은 자폐증입니다. 개인이 미쳤다는 것.

개인이 반복적으로 허점 행동, 개별 행동 또는 동기화되지 않은 행동을 혼자서 수행한 경우.
개인이 사전 신고나 승인 없이 이기적인 행동을 한 경우.
개인이 지나치게 과잉 행동을 하는 경우.

그러한 개인에 대한 개인의 조율이 종료되었습니다.

허가 없이 표면에 도전한 경우.
허가 없이 내부 기밀을 외부에 유출한 경우.
그 전제 조건들.
내부와 외부를 구분하는 프레임의 존재. 그러한 프레임은 사회적 상급자에 의해 미리 설정되어 있습니다.
그 프레임 안에 표면 장력이 존재합니다.
그러한 프레임이나 표면의 실현은 사전에 필요합니다.
--

남성과 여성의 성 차이에 대해. 에너지와 보존 사고와의 관계.

약한 남성.
에너지가 부족한 존재.
벌 수있는 힘. 변화하는 힘. 깨뜨릴 수 있는 힘. 일할 수 있는 힘. 전도의 힘. 보편화할 수 있는 힘. 도전하는 힘.
이런 힘이 부족한 존재.
그런 남자는
--
나약한 암컷.
보존할 힘이 부족한 존재.
유지하는 힘. 보충하는 힘 치유하는 힘. 회복하는 힘 자기 보존의 힘. 사회의 중심으로 나아가는 힘.
이런 힘이 부족한 존재.
그런 여성은
--

그런 여자들
그 결과.
배우자를 얻지 못함.
사회적 결과를 달성 할 수 없음.
자신의 자손을 갖지 못함.
사회적 상사가되지 않습니다.
사회적 지배자가되지 못함.

암컷은 수컷을 위해 다음과 같은 방식으로 행동합니다.

수컷에게 집착하고 가두는 존재. 본질적으로 자유로운 수컷을 자신이 미리 정해놓은 틀 안에 가둡니다. 수컷을 위한 감옥.
감옥은 다음과 같아야 합니다.
본질적으로 자유로운 존재 인 기체를 액체 자체에 의해 미리 결정된 틀 안에 집착하고 가두는 존재. 기체를 위한 감옥.
--
수컷은 암컷을 위해 다음과 같이 행동해야 합니다.
위험하고 폭력적인 장치. 날뛰는 말.
다음과 같아야 합니다.
가스에서 폭력적인 에너지.
--

수컷의 삶.
암컷에게 편리하고 다재다능한 도구로 사용되는 것으로 끝나는 고통스러운 삶입니다.
--
암컷의 삶.
수컷을 끊임없이 폭력적인 도구로 유지하면서, 수컷으로부터 얻은 소득을 일방적으로 취하고 누리는, 상대적으로 쉽고 편안한 삶입니다.
--

추가 콘텐츠; 2024년 1월 중순에 처음 게시되었습니다. 암컷의 성적 매력. 이를 유발하는 여성의 생물학적 메커니즘. 남성에 대한 차별. 그 근본 원인.

여성의 성적 매력. 그것을 가져 오는 여성의 생물학적 메커니즘.

암컷 생물의 성적 자극과 매력.
여성 생물의 성적 반응의 우수성.
다음과 같습니다.
그녀가 남성의 정자를 착취하고 빨아들이는 정도. 그 정도를 완벽하고 극대화하도록 설계된 그녀 자신의 내장된 생물학적 광고 메커니즘.
수컷으로부터 정자를 착취하는 그녀 자신의 생물학적으로 완성된 메커니즘.

그런 광고들.
생물의 다양한 감각에 호소하는 것이 틀림없습니다.

시청각. 촉각.
예시. 인간의 경우.
온도. 따뜻함. 예. 맨살의 따뜻함.
습도. 습기. 끈적임. 미끄러움. 윤활성. 예. 매끄러운 맨살. 사랑 주스에 젖은 여성 생식기.
유연성. 부드러움. 유연성. 쿠션. 예. 부드러운 가슴. 다육질의 허벅지.

더 높은 수준의 감각에 해당하는 보다 포괄적인 감각 측정.
예시. 인간의 경우.
아름다움. 예시. 아름다운 맨살. 길고 무성한 머리카락. 감미로운 신음 소리.
새것. 미사용. 예시. 처녀가되는 것.
풍요 로움. 사치. 예. 긴 머리. 풍만한 가슴. 촉촉하고 맨살. 고급스러운 옷 착용.

그런 광고.
광고는 시간순으로 지속되어야 하며 하나의 내러티브 역할을 해야 합니다.
광고는 초반에는 열광적이어야 하지만 중간에는 점점 쌓이고 쌓여 마지막 부분에서 절정에 이르러야 합니다. 예시. 전희에서 성적 절정에 이르는 과정.
남성과 여성 모두에게 정신적 카타르시스를 제공하는 일종의 효과적인 내러티브가 되어야 합니다.

여성 생물의 그러한 광고 메커니즘.
그 궁극적 인 목적.

그것은 다음과 같은 내용입니다.

암컷이 목표로 삼은 수컷이 자신에게 가라앉도록 하기 위해.
암컷이 목표로 삼은 수컷을 붙잡아 놓지 않기 위해.

암컷은 수컷의 정자를 완전히 쥐어짜서 빨아들여야 합니다.

이렇게하면 양쪽에서 수정의 최대 성공을 보장 할 수 있습니다.
이렇게 하면 암컷은 자신의 유전적 자손을 남기는 데 성공할 수 있습니다.
--
수컷을 매번 성적으로 무력하게 만든다.
매번 수컷을 움직이지 못하게 만듭니다.
그렇게 함으로써 수컷을 자신의 통제 하에 두는 것입니다.
그렇게 함으로써 수컷이 자신의 틀을 벗어날 수 없게 만드는 것입니다.
그렇게 함으로써 암컷은 수컷을 자신의 포로로 만듭니다.
그렇게 함으로써 암컷은 수컷을 자신의 소화와 흡수의 대상으로 만듭니다.
그 예는 다음과 같습니다. 수컷은 날아다니는 곤충입니다. 암컷은 곤충을 유인하고 제압하고 잡아먹는 식충 동물입니다.
그것은 다음과 같습니다. 수컷에 대한 암컷의 근본적인 우위 또는 지배의 표현.

남성 차별. 그 근본 원인.

일반적이고 보편적인 남성 차별.
다음과 같은 것들이 있습니다.

--
보수적 인 생명체에 대한 보수적 인 생명체의 사회적 차별.
활기차고 파괴적인. 그들은 궁극적으로 비 보수적이고 반 보수적이라는 것.
생물의 본질은 자기 보존과 자기 보호입니다.
수컷은 에너지가 넘치는 생명체입니다. 암컷은 보수적인 생명체입니

다.
수컷은 기체 생명체입니다. 암컷은 액체 생명체입니다.
기체성과 기체적 사고는 활기찬 본성의 표현입니다. 액체성 또는 액체적 사고는 보수성의 표현입니다.
정력은 생명체가 자기 보존을 유지하는 데 필요한 다양한 자원을 얻기 위해 파생되고 부차적 인 속성이며 생물의 본질이 아닙니다.
암컷은 보수적 인 생물로서 그러한 생물의 본질에 따라 살 수 있습니다.
비 보수적이고 반 보수적 인 생물로서 그러한 생물의 본질에 따라 사는 것이 차단 된 것은 수컷입니다.
비보수적 또는 반보수적 생명체로서의 남성의 본질. 이것이 생물 사회에서 암컷에 의한 수컷에 대한 사회적 차별의 근원이라는 것입니다.

예시. 암컷이 수컷을 다음과 같이 대우합니다.
-
암컷의 자기 보존을 실현하기 위한 도구로만 수컷을 배타적으로 사용하는 행위.
예시. 수컷을 방패로 사용하는 편견.
-
암컷의 기득권을 높이기 위한 도구로 수컷을 배타적으로 사용하는 것. - 암컷의 기득권을 높이기 위한 도구로 수컷을 배타적으로 사용하는 것.
예시. 남성을 생계 수단으로 사용하는 편견. 남성을 하청 노동자로 사용하는 편견.
--
생물의 생존에 필요한 자원.
그러한 자원의 소유자가 그러한 자원의 비소유자에 비해 사회적 이점이 있는 경우.
이는 다음과 같은 상황으로 이어집니다.
그러한 자원의 비소유자에 대한 그러한 자원의 소유자에 의한 사회적 차별.

성적으로 번식하는 생물이 생식 행위를 위해 필요한 다양한 자원. 번식을 위한 자원. 번식을 위한 시설.
그러한 자원의 소유자가 그러한 자원의 비소유자에 대해 갖는 사회적 이점의 존재.
다음과 같은 상황이 발생해야 합니다.
해당 자원의 소유자가 해당 자원의 비소유자에 대해 사회적 차별을

하는 경우.

해당 자원의 소유자는 여성입니다. 해당 자원의 비소유자 및 차용자는 남성입니다.
이는 다음과 같습니다.
해당 자원의 비소유자인 남성보다 해당 자원의 점유자인 여성의 사회적 우월성이 존재합니다.
다음과 같은 상황을 초래하는 것은 다음과 같은 상황입니다.
그러한 자원의 비소유자인 남성에 대한 그러한 자원의 소유자인 여성의 사회적 차별.
그러한 자원의 비소유자인 남성에 대한 그러한 자원의 점유자인 여성의 사회적 박탈의 정당화.

예시. 다음과 같은 여성에 의한 남성 대우.
생식 행위를 수행 할 때 암컷이 남성에게 다양한 유형의 공물을 미리 요구할 수있는 능력. 수컷이 이에 응하지 않으면 암컷은 일방적으로 수컷에 대한 생식 행위의 시작을 거부할 수 있습니다.
여기에는 다음이 포함됩니다. 여성은 남성으로부터 일방적으로 성세를 징수 할 수 있습니다.
이는 다음과 같습니다. 부동산 소유자는 세입자로부터 일방적으로 임대료를 징수할 수 있습니다.

여성이 지배하는 사회에 내재된 남성에 대한 차별. 예시. 일본, 중국, 러시아, 한국에 내재된 남성에 대한 차별.
여성이 지배하는 사회에서 남성에 대한 여성의 가치관 및 사회 규범의 강요는 다음과 같습니다.
액체적 사고의 강요. 기체적 사고에 대한 부정 또는 억압.

예시. 그룹 동작 적용. 동기화된 행동 적용. 의사소통의 강제. 독립적 행동 억제. 자유로운 행동의 억압. 독립적 인 행동의 억제. 위험한 행동의 억제. 퇴행적 정신의 강요와 도전 정신의 억압. 사회적 상급자에 대한 비판적 행동의 억압. 선례가 되는 행동을 강요하고 독창적인 행동을 억압합니다.
--
모두 남성에 대한 심각한 차별입니다.
모두 남성의 생명권에 대한 심각한 침해입니다.
모두 남성 본성에 대한 왜곡입니다.

추가 내용. 2024년 1월 말. 주변 환경의 작용에 대한 보수적이고 에너지적인 물질의 반응. 물질의 행동을 논리 회로, 신경 회로 및 컴퓨터 프로세스로 표현. 에너지적이고 보수적인 사고가 과학 연구에서 가져오는 분석적 관점의 왜곡. 생물의 신경 회로에서 반전 및 거꾸로 된 사고.

주변 환경의 작용에 대한 보수적이고 에너지적인 물질의 반응.

주변 환경의 작용에 대한 보수적 물질의 반응.
주변 환경으로부터의 입력. 주변으로부터의 전송 또는 전달.
주변으로부터의 충돌, 돌진 또는 타격.
행동의 정도가 약할 때. 무지. 무반응. 차단.
노력의 정도가 충분히 강할 때. 맹목적인 수용에 의한 수용. 적응.
보수적 인 물질의 예. 액체. 일반적으로 살아있는 것들. 암컷. 앉아있는 생활 방식 사회.

주변 환경의 작용에 대한 에너지 물질의 반응.
주변 환경으로부터의 입력. 주변으로부터의 전송 또는 전송.
주변으로부터의 충돌 및 타격.

작용의 정도가 약할 때. 반발. 반전.
작용의 정도가 충분히 강한 경우. 분산. 그 자신이 격퇴 될 때. 탈출.
에너지 물질의 예. 가스. 바이러스 성 생물. 남성. 모바일 라이프 스타일 사회.

물질적 행동을 논리 또는 신경 회로로 표현한 것입니다.

논리 회로. 신경 회로.
그들은 주변 환경에 의해 다음과 같은 내용으로 인식되어야합니다.
자극과 반응의 회로. 입력 및 출력 회로.
주변에서 이러한 회로의 끝 부분의 표면 만 직접 관찰하는 것은 어렵습니다. 이를 표면 회로라고 할 수 있습니다.
이러한 회로의 내부는 블랙 박스입니다. 다음과 같이 호출 할 수 있습니다. 내부 회로.

논리 회로. 신경 회로.
이러한 회로를 사용하여 일반적으로 물질의 보존 및 에너지의 행동을 표현할 수 있습니다.
그 실현은 정보 통신 기술을 최대한 활용하여 재료 과학, 생물 과학 및 사회 과학의 발전에 필수적입니다.
이러한 회로를 통합한 입자와 같은 개체.
이러한 개체를 컴퓨터 시스템에서 개별 프로세스로 표현하는 것입니다.
이를 통해 분자 운동의 컴퓨터 시뮬레이션에 대한 새로운 개별주의적 접근 방식을 실현할 수 있습니다.
이러한 시뮬레이션에서는 개체 간 힘을 표현할 수 있는 것이 특히 중요합니다.
그 이유는 다음과 같습니다. 개인 간 힘은 개인이 사회를 구성할 때 사회적 힘의 근본적인 원천입니다.
물질을 여러 입자의 구성으로 간주할 경우. 입자 간 힘은 물질에서 사회적 힘의 원천입니다.
사회 구성력. 일반적으로 물질에 내재된 힘, 즉 스스로 사회를 구성하는 힘이 바로 사회 구성력입니다. 이 힘은 생명체가 물질의 일종으로 유전됩니다. 이 힘은 일종의 생명체로서 인간에게 유전됩니다.

물질적 행동을 컴퓨터 프로세스로 표현.

물질을 컴퓨터 프로세스로 표현.
개인. 컴퓨터 시스템에서 해당 개인을 컴퓨터 프로세스로 표현. 보다 근본적인 수퍼클래스 개념입니다.
프로세스에는 입력, 출력 및 이를 매개하는 내부 처리의 세 가지 종류의 작업이 있습니다. 입력과 출력은 외부에 노출됩니다. 내부 처리는 외부에 노출되지 않습니다.
그 내용은 다음 두 가지 유형으로 요약할 수 있습니다. 외부에서 파악할 수 있는 가시적 처리로서의 표면 처리. 외부에서 파악할 수 없는 보이지 않는 처리로서의 내부 처리.
이러한 하위 클래스에 속하는 컴퓨터 프로세스의 예시입니다. 다음과 같습니다.
물리적 입자. 해당 입자를 컴퓨터 시스템에서 단일 프로세스로 표현한 것입니다.
물리적 프로세스로서 세 가지 유형의 동작, 즉 다른 물체로부터의 충돌 수용, 충돌에 대한 반응, 그리고 이를 중재하는 내부 동작을 가져야 합니다.
하나의 통신 장치. 컴퓨터 시스템에서 입자를 하나의 프로세스로 표현합니다.
통신 프로세스로서 수신, 전송 및 이를 매개하는 내부 처리의 세 가지 작업을 수행해야 합니다.
하나의 생명체. 입자를 컴퓨터 시스템의 프로세스로 표현합니다.
심리적 과정으로서 입력 자극의 수신, 반응의 출력 및 이를 매개하는 내부 처리의 세 가지 종류의 작업을 수행합니다.

하나의 추상적인 개인. 컴퓨터 시스템에서 그 개인을 하나의 프로세스로 표현한 것입니다.
이 프로세스에는 활기찬 행동과 보수적인 행동의 두 가지 종류가 있습니다.
활기찬 행동. 매우 빠릅니다. 개체 간 힘이 거의 없습니다.
보수적 행동. 매우 느리거나 속도가 0이어야 합니다. 개체 간 힘이 강해야 합니다.

하나의 추상적인 개체. 해당 개체를 컴퓨터 시스템에서 하나의 프로세스로 표현합니다.
이 프로세스는 다음과 같이 에너지와 보존 측면에서 다르게 행동합니다.
프로세스가 수행하는 출력에 따라.
에너지가 넘치는 개인의 경우. 그 결과물이 다른 개인에게 미치는 영

향이 커야 합니다.
보수적인 개인의 경우. 산출물이 다른 개인에게 미치는 영향은 작아야 합니다.
프로세스가 수신하는 입력과 관련하여.
활기찬 개인의 경우. 프로세스는 다음 출력을 반환해야 합니다. 재생하는 액션. 입력 내용을 반전시키는 동작. 입력 내용을 반전시키는 동작.
보수적인 개인의 경우. 프로세스는 다음과 같은 출력을 반환해야 합니다.
입력의 영향이 작은 경우. 입력 내용을 무시하는 작업. 입력 내용에 무관심하다고 가정하는 작업. 입력을 무효화하는 액션. 입력을 종료하는 동작입니다. 입력에 대한 게이트를 닫는 동작입니다.
입력의 영향이 큰 경우. 입력을 맹목적으로 삼키는 동작. 입력에 적응하기. 입력 학습.

개체 간 출력과 입력의 상호 연결.
분기. 분포, 하나의 출력에 대한 두 개 이상의 입력의 대응.
통합. 혼합, 하나의 입력과 두 개 이상의 출력의 대응.
원. 개별 출력과 자체 입력의 대응입니다.
시작. 빈 진공 상태에서 개인이 자발적으로 출력하는 것을 말합니다.
종료. 개인이 전혀 출력하지 않음. 한 개인이 공허의 진공으로 출력합니다.
네트워크. 이러한 유형의 조합.
다음과 유사해야 합니다. 철도 선로 배선. 텔레비전 케이블.

에너지와 보존 이데올로기가 과학 연구에 가져오는 연구 관점의 왜곡.

에너지적 사고에 의해 주도되는 생물학적 사회. 예시. 모바일 라이프스타일을 가진 사회. 남성 중심 사회. 인간 사회에서 이러한 사회의 구체적인 예. 서구 국가들.
그러한 사회에서 학자와 지식인들 사이의 담론의 상태. 그들은 다음을 포함합니다
물질, 생물, 인간에 대한 분석에서.
정력학에 대한 무절제한 찬양.
보수주의에 대한 전적인 무시, 적대감, 비판, 그리고 그들의 의식에서 보수주의의 존재를 의도적으로 지우는 행위.
예시.

변화, 변화, 변형, 혁신, 창의성, 이동성, 자유, 독립, 도전을 배타적으로 미화하는 것. 현상 유지, 복원, 관성 또는 부동성을 배타적으로 비판하는 것.
활기찬 성격을 지닌 대상만을 지속적으로 채택하고 기념하는 것. 예시. 가스. 남성적. 부성.
보존적인 성격을 가진 대상의 존재를 무시하고 적대적인 것으로 간주하여 자신의 의식에서 그 존재를 고의적으로 지우는 것. 예시. 액체. 여성이 지배하는 사회. 무시, 적대시 또는 지우기.
보수주의의 본질. 결국 그들은 그들 자신을위한 사회적 금기 사항입니다. 그런 사회적 금기를 깨는 사람들. 그들은 범죄자, 일탈자, 미치광이로 계속 사회적으로 박해를 받고 있습니다.
구체적인 예시.
서양 중심의 물리학계에서.
물체의 운동, 물체의 에너지 활동, 고에너지 물체인 기체와 유체를 연구 대상으로 삼아 활발히 연구하고 있습니다.
반면에. 물체의 부동성 유지, 물체의 자기 보존 행동, 고도로 보수적인 물체로서의 액체는 연구 대상에서 의도적으로 배제하고 있다는 점입니다.
서구 중심의 사회학계에서 말이죠.
그들은 보수주의의 가치에 따라 작동하는 여성 지배 사회의 현실을 결코 인정하지 않을 것입니다.

생물학적 사회는 보수주의라는 개념으로 운영됩니다. 예시. 앉아서 생활하는 사회. 여성이 지배하는 사회. 인간 사회에서 이러한 사회의 구체적인 예. 중국, 러시아, 한국, 일본.
그러한 사회에서 학자들과 지식인들 사이의 담론의 상태. 그들은 다음과 같습니다.
물질, 생물, 인간에 대한 분석에서.
보수주의에 대한 끊임없는 찬양.
에너지학에 대한 완전한 무시, 적대감, 비판, 그리고 그들의 의식에서 그들의 존재를 고의적으로 지우는 것.
예시.
안정, 안보, 현상 유지, 선례, 정착, 통제, 금지 등을 배타적으로 미화하는 행위. 혁명, 파괴, 일방적인 행동, 자유로운 행동 또는 위험한 행동을 엄숙하게 비판합니다.
보수주의의 속성을 가진 대상만을 취하고 찬양하는 것. 예시. 액체. 여성. 모성.
에너지가 넘치는 대상의 존재를 무시하고 적대적인 것으로 간주하여 자신의 의식에서 의도적으로 지우는 것. 예시. 가스. 남성 지배 사회. 무시, 적대시 또는 말살.

정력적인 성격. 결국 그들은 그들 자신을위한 사회적 금기입니다. 그러한 사회적 금기를 깨는 사람들. 그들은 범죄자, 일탈자, 미친 사람으로 계속 사회적으로 박해를 받을 것입니다.
그리고.
그들은 자신이 보수주의라는 생각을 가지고 있다는 사실을 기밀 정보로 취급하여 외부 세계로부터 숨기려고 노력할 것입니다. 그 이유는.
보수적 인 물질과 생물은 일반적으로 외부 세계로부터 자신의 존재를 격리하고 숨기려고합니다.
구체적인 예시.
중국과 한국의 사회학자들은 예의와 선례를 따르는 것을 강조하는 여성 중심의 유교적 이데올로기를 계속 옹호하고 있습니다.
일본 사회학자들은 일본 사회가 사실상 여성 중심적이라는 사실을 대외적으로 계속 부인하고 있습니다.

생물의 신경 회로에 있는 반전 또는 역전 사고.

반전 사고. 반전 사고.
생명체는 막힌 곳을 뚫고 상황을 역전시키려고 합니다.
이를 위해서는 스스로 정반대의 입출력을 수행할 수 있어야 합니다.
이를 위해서는 자신의 내부 신경 회로에서 다음과 같은 기능을 실현할 수 있어야 합니다. 입력 값의 양수 값과 음수 값을 반전시킵니다.
입력 값의 유무 반전.

생명체의 신경 회로에서 새로운 세대의 반전 또는 반전 생각과 아이디어를 위한 조건.
자신의 내부 신경 회로에서 다음과 같은 기능이 실현될 수 있는 조건.
입력 값의 양수 또는 음수의 새로운 반전. 입력 값의 유무에 대한 새로운 반전.

첫 번째입니다.
생명체는 자신이 가진 에너지를 사용하여 주변 환경에 지속적으로 타격을 가하려고 시도합니다.
주변 물질을 파열, 파괴 또는 돌파하려고 시도합니다.
주변 물질에 변동이나 변화를 일으키려고 시도합니다.
이러한 시행착오를 성공적으로 수행하려면 다음과 같은 절차를 채택해야 합니다.
해당 물질의 취약점을 발견합니다. 그런 다음 발견된 물질의 취약점을 공격하여 돌파합니다.

이러한 에너지 활용이 생명체에서 역발상 또는 반전 사고의 첫 번째 뿌리입니다.

두 번째는.
현재의 막힌 곳을 뚫고 나갈 방법을 계속 찾고, 우연한 기회에 이것도 해보고 저것도 해보는 것을 계속 시도하는 것입니다.
그 결과. 우연히 현재 상황에 구멍이 뚫리고 상황이 무너집니다.
그 결과 완전히 반대되는 상황이 갑자기 눈앞에 새롭게 나타납니다.
결과. 생명체는 학습을 통해 이전 상황과 반대로 입출력을 수행하는 내부 회로를 획득하는 데 성공합니다.
이러한 시행착오가 생명체에서 역발상 또는 반전 사고의 두 번째 뿌리가 됩니다.

추가 내용. 2024년 2월 초. 생물, 일반적으로 활동, 특히 신경 회로 및 뉴런의 에너지 및 보존. 생물 행동의 성 차이와의 관계.

생물 활동 전반의 가변성과 파괴성. 자신의 활동에서 움직임, 변화, 자기 파괴 및 혁신의 우수성.
생물 활동 전반의 가벼움. 자체 활동에서 소비 및 소진의 우월성. 그들 자신의 활동의 가벼움.
그들은 생물학적 활동의 에너지입니다.
그들은 정력적인 신체 부위에서 파생됩니다. 세포와 바이러스.
이러한 에너지 특성. 이러한 특성은 정자와 수컷에서 더 큽니다.

일반적으로 생물의 활동에서 부동성 또는 복원. 자신의 활동에서 정착, 현상 유지, 자기 치유 및 회복의 우수성.
생명체 활동 전반의 무게감. 자체 활동에서 저장, 저장, 축적의 우월

성. 무게감.
생물학적 활동의 보존성입니다.
그들은 존재에서 파생됩니다 보수성의 신체 부위. 세포.
그러한 보수성. 그러한 특성은 난자와 암컷에서 더 큽니다.

신경 회로 및 뉴런의 에너지 및 보존. 행동의 성별 차이와의 관계.

신경 회로의 독창성, 참신성, 획기성. 회로 내용의 참신성과 선례 파괴성.
신경 회로의 가변성. 회로 내용의 전달, 변화, 자기 파괴 및 혁신.
신경 회로의 에너지입니다.
그것들은 에너제틱 뉴런의 존재에서 비롯되어야 합니다.
그러한 에너지적인 특성. 그러한 특성은 수컷 뉴런과 신경 회로에서 더 큽니다.

신경 회로의 부동성. 현상 유지, 자가 치유 및 회로 내용의 복원.
신경 회로의 선례 축적. 회로 내용을 선례로 암기하는 학습과 그렇게 학습된 내용의 끊임없는 축적.
그 내용은 다음과 같습니다. 신경 회로의 보존.
그들은 존재에서 파생됩니다 뉴런의 보존.
그러한 저장. 이러한 특성은 여성 뉴런과 신경 회로에서 더 큽니다.

신경 회로의 가변성과 부동성.
그들은 다음과 같습니다.
연결 토폴로지의 가변성과 부동성.
생각하는 세포가 이전에 연결되지 않은 새로운 뉴런과 연결할 수 있는 능력. 생각하는 세포는 새로운 뉴런과 연결되는 뉴런을 변경합니다.
연결 두께의 변화 또는 부동성.
뉴런 사이의 연결 두께가 증가합니다. 기억 학습. 뉴런 사이의 연결 두께가 감소합니다. 기억 망각.
신경 회로의 자기 수정 또는 자기 파괴.
신경 회로의 자기 수정 및 자기 파괴 정도. 이러한 움직임은 활성화되어야합니다. 그것은 신경 회로의 가변성입니다. 신경 회로에서 활력이 넘칩니다. 그것은 많은 활기찬 뉴런의 존재로 인해 발생합니다.

그 정도는 작거나 0입니다. 이러한 움직임은 비활성 상태이거나 존재하지 않습니다. 그것은 신경 회로에서 부동성입니다. 그것은 신경 회로의 보수성입니다. 그것은 많은 수의 보수적 인 뉴런의 존재로 인해 발생합니다.

신경 회로의 학습, 가변성 및 부동성.
학습된 내용 자체를 암기, 저장, 축적하는 것이 목표인 경우. 보수적 학습입니다. 암컷이 잘하는 것입니다.
순간적으로 학습하고 기억한 내용을 바탕으로 대상의 내재적 취약점을 발견하고 그 대상을 파괴하는 것이 목표인 경우. 에너지가 넘치는 본성을 학습하는 것입니다. 남성이 잘하는 일입니다.

정력적인 뉴런. 그 특성은 다음과 같습니다.
움직임이 커야합니다. 활동적인 움직임. 움직임이 소모적이거나 철저합니다.

보수적 인 뉴런. 그 특성은 다음과 같습니다.
작고 미세한 움직임. 조용하고 부드러운 움직임. 높은 저장 및 축적 속성이 작동 중입니다.

정력적인 뉴런. 가변적 인 신경 회로. 주인인 수컷.
보수적인 뉴런. 움직이지 않는 신경 회로. 주인인 암컷.
남성과 여성의 행동의 성별 차이. 이는 에너지적인 뉴런과 보수적인 뉴런의 차이로 인해 발생합니다.

신경계의 외부 입력 및 출력의 에너지 및 보존.

에너지적인 입력 및 출력.
예시.
출력의 경우. 팔과 다리의 더 큰 근력. 팔과 다리의 조잡하고 품질이 낮은 움직임.
입력의 경우. 역동적 인 비전은 커야합니다.
남성적인 특징이어야 합니다.

보수적인 입력/출력.
예시.

출력의 경우. 팔과 다리의 근력이 작아야 합니다. 팔과 다리의 움직임이 미세하고 정교해야 합니다.
입력의 경우. 정적 신체 시야가 커야 합니다.
여성스러운 특징이 있어야 합니다.

신경계의 에너지와 보수성.
다음 내용의 하위 클래스여야 합니다.
생물학적 활동의 에너지 및 보존.

생물학적 활동의 에너지 및 보전.
그 내용은 다음 내용으로 이어져야 합니다.
일반적으로 남성과 여성의 성 차이.

신경계의 에너지 및 보존.
그 내용은 다음과 같은 내용으로 이어져야 합니다.
남성과 여성의 행동의 성 차이.

일반적으로 세포의 하위 클래스인 뉴런.
일반적인 세포 구조의 하위 클래스로서의 신경 회로.
이러한 구성 요소의 조합은 신경망에서 성별 차이를 만들어냅니다.

뉴런과 뉴런 회로의 반전 및 반전 출력.
여기에는 파괴적 출력. 공격적 출력.
에너지 출력의 일종입니다.

뉴런과 신경 회로의 적응형 출력 및 약한 입력 차단.
자기 보존적 출력입니다. 방어적 출력.
보수적 출력의 일종입니다.

추가 콘텐츠. 2024년 5월 말. 생물을 위한 정보. 그들의 유형의 분류. 생물을위한 목적. 생물의 생활 편

의성 달성과 생물의 자기 조절 및 환경 제어 사이의 관계.

생물을 위한 정보. 그 유형에 대한 분류.
다음과 같은 내용입니다.

--
에너지 정보. 기체 정보.
실체에 국한되지 않는 가상성을 가진 정보.
디지털 정보. 불연속적인 숫자 형태로 표현할 수 있는 정보. 전자 정보.
입자 정보. 상호 분리 가능한 불연속적인 정보. 흩어져 있고 확산된 정보. 공간, 공중 또는 유선 또는 무선 통신 회선을 통해 자유롭고 개방적으로 이동할 수 있는 정보.
바이러스성 정보. 정자와 같은 정보. 꽃가루와 같은 정보. 이동 정보. 남성적인 정보.
--
보존 정보. 액체 정보. 고체 금속 정보.
엔티티가 뒷받침되는 정보. 토폴로지 정보. 형상 정보. 물리적 동작 정보.
아날로그 정보. 연결, 융합 및 부착된 정보. 연속적인 정보. 상호 분리할 수 없는 정보. 내부적으로 제한되고 비공개적이며 확산되지 않는 기밀 정보. 물체의 변형 형태로 직접 각인되어 기억되는 유형 정보. 생물의 신경 회로와 신체에 직접적으로 가르침으로써 기억되는 유형 정보. 이러한 유형 정보에는 시간이 지남에 따라 모양이 변하는 경우가 포함되어야 합니다.
생물학적 정보. 세포 정보. 난모세포와 같은 정보. 웅덩이와 같은 정보. 덩어리 같은 정보. 목공 정보. 여성 정보.
--

기체 정보는 수컷과 호환되어야 합니다.
액체 정보는 암컷과 호환되어야 합니다.

생물을 위한 목적. 생물의 생활 편의성 실현과 생물의 자기 조절 및 환경 제어 사이의 관계.

생물을위한 목적.
자신의 생존을 보장하고 유지하는 것. 자기 보존. 자기 번식.
이러한 목표의 실현에 필요한 다양한 자원과 시설을 지속적이고 안정적으로 획득하고 확보하는 것. 생활의 편리함을 획득하고 확보하기 위해.
이러한 목표의 실현에 대한 위협과 장애물을 지속적이고 안정적으로 제거합니다. 생활의 어려움 제거.

생물의 생활 편의성 실현.
위의 실현이 달성되었다고 느낄 수 있습니다.
그것은 다음과 같습니다.
생물이 자기 보존, 자기 번식 및 그 실현에 필요한 자원과 시설을 확보하기 위해 자신과 주변 환경을 조작하려는 시도.

생명체의 이러한 조작의 대상. 그들은 다음과 같습니다.
자신의 신경 회로. 자신의 자제력.
그를 둘러싼 환경의 통제. 환경 제어. 다음과 같이 구성됩니다.
-
내부 환경. 자신의 내부 장기. 그들의 통제.
외부 환경. 신체 외부의 물체. 다른 살아있는 개인. 다른 무생물. 그들의 통제.
-

생명체에게 조작의 대상은 자신이 원하는 것을 하는 것입니다. 생명체는 그러한 조작에 성공합니다.
생명체에 대한 그러한 조작의 대상은 그에 의해 통제 가능하다는 것. 그 생명체가 그러한 통제에 성공하는 것.
그러한 통제 가능성. 그것이 생명체에 대한 생명력의 원천이라는 것.
그러한 통제 가능성. 그것이 생명체에 유능함을 가져다줍니다. 그것은 생명체에 유능감을 가져다줍니다. 생명체는 그것에 의해 들어 올려지고 고양됩니다. 생명체는 계속해서 그러한 유능감을 극한까지 추구할 것입니다.
그런 극단적인 유능함. 그것은 전능입니다. 그러한 전능함을 실현하는 것. 그것이 전능입니다. 생명체는 근본적이고 근본적으로 그러한 전능감을 계속 추구해야 합니다. 생명체는 근본적으로 절대자 또는 신 자신이 되고 싶어 합니다.

그러한 통제 가능성. 그것은 생명체에게 자신의 조작 대상에 대한 자신의 우월감을 가져다줍니다. 그것은 생명체에게 우월감을 가져다줍니다. 생명체는 그러한 우월감의 실현을 끊임없이 추구해야 합니다. 생명체는 끊임없이 그러한 우월감을 실현하고자 해야 한다.
그러한 우월감의 실현자. 그것은 사회적 우월자입니다. 사회적으로 영향력 있는 사람입니다. 그것은 사회적 통치자입니다. 결과입니다. 생물은 사회적으로 가능하다면 끊임없이 정상에 오르고 싶어합니다. 생명체는 가능하다면 사회적으로 가장 높은 곳으로 올라가고 싶어합니다. 생명체는 그러한 사회적 우월성을 지속적으로 유지하기를 원합니다.
장군. 생물은 무생물을 포함한 물질 사회에서 항상 우월한 존재가 되기를 원합니다. 생물은 생물 사회에서 항상 우월하기를 원합니다. 생물은 가능하면 항상 사회에서 가장 높은 계급이 되기를 원합니다. 생물은 가능하면 항상 절대자가 되기를 원합니다. 예시. 인간은 항상 지구상에서 가장 높은 사람이 되고 싶어합니다.
그 목표를 달성하기 위해 수단과 방법을 가리지 않습니다.

반면에.
생명체에게 조작의 대상은 자신이 원하는 것이 아닙니다. 생명체는 그러한 조작에 실패합니다.
생명체에 대한 그러한 조작의 대상은 그의 통제 범위를 벗어납니다. 그 생명체가 그러한 통제에 실패한다.
그러한 통제 불가능성. 그것이 생명체의 삶의 어려움의 근원입니다.
그러한 통제 불가능성. 그것은 생명체에 무능함을 가져옵니다. 그것은 생명체에 무능함과 무력감을 가져다줍니다. 그것은 생명체를 우울하고 우울하게 만듭니다. 생명체는 그러한 무능감과 무력감을 지속적으로 피합니다.
그러한 통제 불가능성. 그것은 조작의 대상에 대한 자신의 열등감을 가져옵니다. 그것은 생명체에 대한 열등감을 가져옵니다. 생명체는 그러한 열등감의 실현을 계속 피합니다. 생명체는 그러한 열등감의 실현을 지속적으로 피하고 싶어합니다.
그러한 열등감의 실현자. 그것은 사회적 종속입니다. 결과. 생명체는 사회적으로 가능하다면 사회적 열등감으로 내려가는 것을 끊임없이 피하려고 노력합니다. 생명체는 그러한 사회적 하강을 지속적으로 유지하기를 원합니다.
일반. 생물은 무생물을 포함한 물질 사회에서 종속되기를 원하지 않습니다. 생물은 생물학적 사회에서 부하가되기를 원하지 않습니다.
예시. 인간은 지구에서 종속되기를 원하지 않습니다.
생명체는 그것을 실현하기 위해 무엇이든 해야 합니다.

생활의 편리함을 극대화한다. 생활의 어려움을 최소화한다.
목표 제어의 성공을 극대화한다. 목표 제어의 실패를 최소화한다.
능력을 극대화한다. 무능을 최소화한다.
우월성을 극대화한다. 열등감을 최소화합니다.
사회적 우월성을 극대화한다. 사회적 종속을 최소화합니다.
이것이 생명체의 궁극적인 목표입니다. 생명체는 이를 달성하기 위해 무엇이든 할 것입니다.

추가 세부 사항. 2024년 10월 말. 남성과 여성의 성 차이. 은유를 사용하여 그 본질을 종합적으로 요약합니다.

남성과 여성의 성 차이. 은유를 사용하여 그 본질을 포괄적으로 요약한 글입니다.
여기에는 다음이 포함되어야 합니다.

수컷.
날뛰는 말과 같은 존재로, 빠른 속도로 폭발적으로 움직입니다.
에너지 넘치는 행동을 할 수 있는 능력을 가진 존재.
주변의 장애물을 관통하고 파괴하고 변형하는 능력을 가진 존재.
결과.
어려운 생존 상황을 돌파하고 주변에 빛을 가져올 수 있는 존재.
많은 일을하고 많은 돈을 벌 수있는 유용한 도구입니다.
하지만 끊임없이 날뛰며 자신과 주변 사람들에게 부상을 입히는 통제할 수 없는 존재입니다.
주변 사람들에게 상해를 입히는 통제할 수 없는 존재.
이대로라면 내부 에너지를 낭비하고 곧 지쳐서 움직일 수 없게 됩니다.
생명체 임에도 불구하고 자기 보존과 자기 보존이 불가능합니다. 그래서 자기 파괴적인 포기의 행위를 끝없이 반복하는 존재입니다.

그것은 날뛰는 말과 같은 존재입니다.

암컷. 일반적으로 생명체.
그런 날뛰는 말의 모든 것을 포용하는 존재.
그런 날뛰는 말의 조련사, 사육사, 우리, 감옥의 역할을 동시에 하는 존재.
그러한 날뛰는 말의 소유자 역할을 하는 존재. 그러한 날뛰는 말의 소유자 또는 소유자.
그런 난폭한 말을 먹이고 키우는 존재.
말을 길들이고 통제하는 교육자이자 지도자입니다.
그들은 말이 도망치지 못하도록 끊임없이 감금하고 자유를 박탈하며 말 위에 군림하는 가해자이자 억압자입니다.
난폭한 말의 공격을 받아 의도치 않게 치명적인 부상을 입은 피해자.
높은 보존 행동을 할 수 있는 능력을 가진 존재.
낮은 에너지 행동만 취할 수 있는 존재.
결과.
자신의 능력으로 주변의 장애물을 관통, 파괴, 변형할 수 없는 존재.
선례를 따르고 현상 유지에 능숙한 존재.
자신의 능력으로는 생존을 어렵게 만드는 현상을 돌파하고 전복할 수 없는 존재. 자신의 능력으로는 주변 환경에 빛을 가져올 수 없는 어두운 존재입니다.
자신의 능력으로는 많은 일을 할 수도, 많은 돈을 벌 수도 없기 때문에 도구로서 상대적으로 쓸모가 없습니다.
오히려.
위에서 설명한 높은 에너지로 작동하는 도구에 대해. 그러한 도구의 유지 관리에 숙련된 존재. 그러한 도구의 보존에 숙련된 존재.
그러한 도구의 성능 저하를 방지하고 수행 능력을 유지하기 위해 그러한 도구에 기본적인 시설과 자원을 제공하는 존재. 그러한 도구에 비와 이슬을 피할 수 있는 쉼터를 제공하는 존재.
그러한 도구에 에너지를 제공합니다. 도구에 영양분을 공급합니다.
그러한 도구의 능력을 더욱 키우고 발전시키는 존재. 그러한 도구의 양육자.
그렇게 함으로써.
도구를 지친 상태에서 원래의 상태로 회복시키는 존재.
그런 도구를 다시 활기차고 생동감 있게 만드는 존재.
그러한 도구가 다시 높은 에너지로 행동할 수 있도록 조정하는 존재.
그러한 도구의 본거지 역할을 하는 부동산 존재. 그러한 도구의 보호자가 되는 존재.

위의 내용을 다음과 같이 요약했습니다.

남성. 반발의 대리인으로서의 존재. 에너지로 움직이는 존재. 기체적 존재.
에너지 소비를 통해 작동하는 도구로서의 존재.
고에너지 행동을 할 수 있는 고사양의 도구로서의 존재.
그러한 행동을 통해 사물을 움직이고 변화시킴으로써 일하고 돈을 버는 존재.
그러한 행동을 통해 사물을 파괴하고 변형시키는 존재. 그렇게 함으로써 보수주의에 반하는 위험한 존재입니다.
그러한 행동의 지속에 수반되는 내부 에너지의 고갈로 인해 소진되는 존재. 그러한 부족한 에너지를 보충하기 위해서는 유지 관리가 필요합니다.
그러한 행동이 계속되면 자신의 주택이 마모되고 손상됩니다. 이러한 마모를 치유하려면 유지 보수가 필요합니다.
자체적으로 이러한 자가 유지보수 능력이 없습니다. 스스로 유지보수 할 수 없습니다.
단순한 도구로 존재합니다.
그들은 그러한 자기 유지와 자기 보존에 필요한 장비와 자원을 가지고 있지 않습니다. 이러한 시설과 자원을 외부에서 빌려올 수밖에 없습니다.
그렇게 가볍고 가난한 차용자로 존재합니다.

여성. 일반적으로 살아있는 것들. 매력의 대리인으로서의 존재. 보수주의와 함께 움직이는 존재. 액체와 같은 존재.
자기 유지 및 자기 보존 능력이 풍부한 존재. 그러한 자기 유지와 자기 보존에 필요한 풍부한 장비와 자원을 미리 소유하고 있는 부유한 기득권을 가진 존재.
그러한 능력을 주변 사람들과 공유하는 존재.
그러한 능력을 주변의 도구적 존재들과 공유하는 존재.
그렇게 함으로써.
위에서 언급한 고에너지의 성질로 작동하는 도구에 대해. 그러한 도구의 보호자로서의 존재. 그러한 도구를 사용하고 유지 관리하는 사용자 또는 관리자로서의 존재.
그러한 도구의 소유자 또는 소유자로서의 존재.
그러한 도구를 사용하여 외부로부터 자원을 획득하는 존재. 이렇게 획득한 외부 자원의 일부를 도구에 반환하고 보충하는 존재.
그러한 도구를 포용하고 사랑하며 소중히 여기는 존재. 가해자 또는

억압자로서 그러한 도구를 끊임없이 폭압적으로 통제하는 존재.
그러한 도구의 폭발적인 행동으로 인해 의도치 않게 피해를 입는 피해자로서의 존재.

추가 정보. 2025년 2월 말. 식물성 신경계와 동물성 신경계. 그 유사점과 차이점에 대한 포괄적인 요약. 컴퓨터 멀티 프로세싱을 사용하여 식물성 신경계와 신경 회로의 실현.

생물학적 신경계. 식물성 신경계와 동물성 신경계. 그들의 공통점.
이러한 신경계의 각 세포에서 특정 신경 전달 물질의 농도가 임계 수준을 초과하면 해당 기능이 자동으로 트리거됩니다.
이러한 트리거링은 다음 용어로 설명할 수 있습니다. 점화. 발작. 표현. 동작.

이러한 기능은 보존과 에너지로 이분화됩니다.
이러한 기능 호출에 의해 발휘되는 힘은 인력과 반발로 이분화됩니다.
이러한 기능 호출에 의해 행사되는 힘의 결과는 억제 또는 금지와 촉진 또는 실행으로 이분화됩니다.
이러한 기능적 활성화에 의해 행사된 힘의 결과는 적응과 반전, 반전 또는 반란으로 이분화됩니다.

각 세포는 주어진 순간에 신경전달물질의 농도를 개별적으로, 자율적으로, 자동으로 계산합니다.
각 세포는 이러한 계산 결과에 따라 기능을 활성화할지 여부를 결정합니다.

각 세포의 개별적인 판단이 축적되면 생명체 전체의 활동이 전반적으로 결정됩니다.
각 세포의 개별 결정의 축적. 생물학적 신경계에서 이러한 활동을 결정할 때 전반적인 판단을위한 중앙 명령 센터. 이것이 바로 뇌입니다.

우편 배달 시스템과 유사합니다.
신경 전달 물질은 우편물입니다.
생물의 체내를 순환하는 체액은 우편 차량이고 이 차량이 이동하는 물류 도로는 물류 도로입니다.

이러한 각 세포 사이에는 기능적 분화가 있습니다.
각 세포에는 다양한 개별 기능이 할당됩니다.
이러한 기능을 할당하는 방식은 기본적으로 무작위, 자동, 기계적으로 이루어집니다.
이러한 무작위 기능 할당 중에서 특정 시점에 더 효과적인 할당 방식이 지속될 가능성이 높습니다.
그러나 효율성이 낮은 기능 할당 방법도 우연히 효율성이 높은 기능 할당 방법과 공존하는 경우 의심할 여지 없이 살아남을 수 있습니다.

개별 세포의 기능적 활성화.
세포에 필요한 계산과 판단 시스템은 각 세포에 고유한 자율 시스템입니다.
기능의 유형은 세포 안팎으로 유입되는 특정 용질의 종류에 따라 달라집니다.
각 세포에는 여러 유형의 함수가 있습니다. 기능의 유형은 세포 안팎으로 유입되는 용질의 유형에 해당합니다.

식물성 신경계와 동물성 신경계. 그들의 차이점.
식물성 신경계.
각 뉴런은 단단하고 움직이지 않는 3차원 옹벽을 가지고 있습니다.
개별 뉴런 사이의 신경 전달 물질 통신 및 전달은 다양한 물질의 융합을 허용하는 이러한 뉴런 벽의 많은 구멍과 튜브를 통해 이루어집니다.
개별 뉴런 간의 기능적 조정은 이러한 도관을 통해 이루어집니다.

동물의 신경계.
각 뉴런에는 유연하면서도 단단한 근육이 있어 움직입니다. 각 뉴런은 물리적입니다.
신경전달물질의 소통과 개별 뉴런 간의 전달은 이러한 뉴런의 근육 활동을 통해 다양한 물질을 융합하는 경로를 생성함으로써 발생합니다.
개별 뉴런 간의 기능적 조정은 이러한 근육 활동과 세포 간 연결을 통해 발생합니다.

식물성 신경계. 컴퓨터 다중 프로세스의 사용을 통한 실현.
각 프로세스. 그것은 식물체의 각 세포입니다. 식물체의 각 세포는 뉴런으로 기능합니다.
식물의 각 세포에있는 신경 전달 물질. 이들은 식물체 각 세포의 옹벽 내부에서 열리는 도관을 통해 식물체 세포 사이의 체액 순환의 움직임을 따라 흐릅니다.
이는 우편 배달 시스템과 유사합니다. 신경전달물질은 우편물입니다. 순환하는 유체는 우편 차량과 이들이 이동하는 물류 도로입니다.
이러한 도관을 통해 전달되고 흐르는 물질은 솔루션입니다. 바로 용액입니다.
용매로서의 물. 영양분과 각종 호르몬은 용질입니다.

이들은 동시에 다음의 실현으로 이어져야 합니다.
동물의 혈액과 체액을 통한 정보 전달 시스템. 컴퓨터 시뮬레이션을 통한 이러한 시스템의 구축.

참고 문헌.
스테파노 만쿠소, 알레산드라 비올라, 베르데 브릴란테: 식물계의 감각과 지능, Giunti Editore S.p.A.,피렌체-밀라노, 2013
(구보 코지 번역, 식물에는 '지능'이 있다 - 20가지 감각으로 생각하는 생명계, NHK 출판, 2015)

추가 내용. 2025년 2월 말. 한의학의 음양 이론. 음의 생각의 내용은

보존과 인력의 힘에 해당합니다. 양의 생각의 내용은 에너지와 반발력에 해당합니다. 이들의 관계에 대한 포괄적인 요약입니다.

한의학에서. 생명체 신체의 기능적 분화를 다음과 같이 본다.

생명체의 생명력의 중심. 생물의 생명 활동의 중심. 생물의 중심 또는 중심 자체.
그것은 생물에게 더 타고나고 필수적입니다.
중국어로 다음과 같이 불립니다. 신장.

생명 활동에 필요한 에너지를 그러한 생물의 중심에 가져 오는 부서.
그것은 더 후천적이고 생물에 대한 부차적 인 것입니다.
중국어로 다음과 같이 호출됩니다. 타일.

그런, 생물의 중앙 부서. 생물의 중심에 에너지를 가져 오는 부서.
에너지 기반 활동에 필요한 다양한 자원을 저장하고 보존하는 기능을 가지고 있습니다.
그들은 그러한 에너지를 축적하고 저장할 수있는 장소가 있습니다.
이러한 속성을 중국에서는 음(陰)이라고 합니다. 영양.
이러한 자연은 보존의 힘에 기반을 두고 있습니다. 음의 개념은 보존의 힘의 발휘와 긍정적인 상관관계가 있습니다.

반면에.
생명체의 중심에 저장된 에너지를 몸 전체로 확장하고 발산하는 부서.
생물의 중심에 저장된 에너지를 생물의 몸 밖의 외부 세계로 확장하고 발산하는 부서.
중국어로는 다음과 같이 부릅니다. 간.
이러한 부서는 에너지를 발산하고 역동화 할 수있는 장소가 있어야합니다.

이러한 본성은 중국 양으로 불립니다.
그러한 자질은 에너지에 기반합니다. 양에 대한 아이디어는 에너지의 운동과 긍정적 인 상관 관계가 있습니다.

생물의 삶의 활동에 의해 나타나는 에너지 운동의 움직임의 요소.
중국에서는 기라고 합니다.

다음 두 가지는 중국어로 다음과 같이 불립니다. 폐.

(1)
생명체 자체에 의해 발휘되는 에너지의 범위로, 자신의 중심에서 발산되어 생명 활동을 통해 확장됩니다.
그러한 에너지의 운동 범위를 생물 자체의 신체 내부로 제한하는 부서. 그런 곳.
다시 말해
생명체 자체가 생명 활동에 의해 자신의 중심에서 발산하고 확장하는 기의 범위.
그러한 기의 범위를 생명체 자신의 몸 안에 가두는 부서. 그런 곳입니다.

(2)
생물 자체의 생명 활동에 해로운 외부 세계의 다른 물체로부터의 유해한 에너지의 침입이나 유입을 제한하는 필터 역할을하는 생물체의 일부입니다. 그런 곳입니다.
다시 말해
생물 자체의 생명 활동에 해로운 외부 공기의 침입이나 유입을 제한하는 필터 역할을 하는 부문. 그런 곳.

이 두 가지는 중국어로 다음과 같이 불립니다. 폐.

생물의 생명 활동에 의해 나타나는 에너지 운동의 운동 요소. 기.
생물의 몸 안에 있는 기를 말합니다. 중국에서는 다음과 같이 부릅니다. 지구 기.
무거운 공기입니다.
생물의 몸 안에 기를 가두는 기능. 중국어로 다음과 같이 부릅니다.

닝치.

생물의 생명 활동에 의해 나타나는 에너지 운동의 운동 요소입니다.
기.
생물의 몸 외부에 있는 기를 말합니다. 중국어로 다음과 같이 불립니다. 날씨. 하늘의 기.
그것은 가벼운 공기입니다.
중국어 청기라고도 합니다.
그것은 산소의 원천입니다.
이러한 산소는 생명체의 연소를 가져옵니다.
그것은 생물이 운동하고 에너지를 활용할 수 있는 기회입니다.
그것은 생명체의 신체적 움직임을 가져오는 것입니다.
그것은 생명체를 위한 기의 원천입니다. 중국어에서는 활력이라고도 합니다. 진정한 기.

생물이 자신의 생명 활동을 제어하는 중앙 지휘 센터.
생물이 자신의 자기 보존 활동을 제어하는 중앙 지휘 센터.
중국어로는 다음과 같이 불립니다. 마음.

이러한 중앙 지휘 센터에는 신체와 신체 외부를 위한 두 개의 부서가 있습니다.
몸을위한 부서. 예. 신체의 혈액 순환을 제어하는 중앙 명령 센터. 심장.
신체 외부를 위한 부서입니다. 예시. 신체의 외부 작용과 그에 대한 피드백 결과를 제어하는 중앙 명령 센터. 정신. 생각.

이러한 중앙 지휘 센터에 대응하여 실제로 다양한 제어 기능을 수행하는 생명체 내부의 부서입니다.
생물체의 표면과 가까운 부위에 설치됩니다.
이러한 다양한 제어의 지휘 체계를 총괄하는 부서입니다.
중국어로 다음과 같이 불립니다. 간.

생물이 자신의 생명 활동을 통제하는 중앙 지휘 센터 또는 현장 지휘 센터. 중국어에서는 심장 또는 간입니다. 이러한 센터와 필드의 기능에는 다음이 포함되어야합니다.

생물의 생명 활동을 위한 긍정적인 요소를 끌어들여 체내로 가져옵니

다.
표면 또는 외부 표면의 활동입니다. 태양에서 태양의 활동입니다. 중국어로는 양입니다.

생물의 생명 활동을 위한 긍정적인 요소의 체내 저장 및 축적을 말합니다.
생명체의 생명 활동의 부정적인 요소는 몸 밖으로 배출되고, 배출되고, 몸에서 차단됩니다.
그것은 몸의 뒷면과 내부의 활동입니다. 태양이 비치지 않는 그늘에서의 활동입니다. 중국어로는 음입니다.

생물이 자신의 생명 활동을 통제하는 중앙 지휘 센터 또는 현장 지휘 센터의 기능.
그들의 위치는 생물의 몸 안에 있습니다.
중국어로 양이 아니라 음입니다. 음신.
중국어로 하늘이 아니라 땅입니다. 땅의 마음.

별은 우주의 생명체에게 태양이 지구의 생명체와 같은 존재입니다.
태양은 지구의 생명체와 같습니다.
별은 우주와 지구를 위한 에너지의 원천입니다.
별은 우주와 지구에 대량의 에너지를 방출하는 곳입니다.
그들은 우주와 지구의 생명체를위한 에너지 공급의 본부입니다.
중국어로 다음과 같이 불립니다. 하늘.

우주와 지구의 생명체를 위한 에너지 공급의 본부입니다.
생명체에 에너지를 주는 존재 또는 장소입니다.
생물에게 주어진 에너지를 통제하는 존재 또는 장소입니다.
중국어로는 다음과 같이 불립니다. 천신. 양신.

중국의 음양 철학. 그들 목록. 그 문제.

＝＝＝＝
양. 일반적으로 문제.

음. 일반적으로 물질.

상위 존재. 천국 존재.
낮은 존재. 땅이 되는 것.
(문제)
이 아이디어는 전통적인 천동설에 근거를 두어야 합니다.
지구 중심 이론을 기반으로 할 때. 음양 사상에 기반한 물체와 생물의 경우 지구 중심에 가까울수록 자신의 위치가 더 높아집니다.

외부에 있다. 표면이 되다.
내부에 있다. 반대편이 된다.

빠르다. 움직이다. 움직이다.
느리다. 움직이지 않거나 미약하다. 가만히 있다.

가볍다. 밀도가 낮다.
무겁다. 고밀도.

고온.
저온.
(문제)
이 아이디어는 전통적인 천체 운동 이론에 근거를 두어야 합니다.
지동설을 기반으로 할 경우. 별이나 지구의 중심에 가까울수록 온도가 높고 에너지 상태가 높습니다.

밝다.
어둡다.
(문제)
이 아이디어는 여전히 전통적인 천체 운동 이론에 기반하고 있습니다.
지동설에 근거한 경우. 별이나 지구의 중심에 가까울수록 더 뜨겁고 밝습니다.

밝은 천체. 크기가 매우 큰 경우. 별의 중심. 크기가 매우 작은 경우.

하늘에서 지구로 떨어지는 광전자.
희미한 개체. 작은 별 또는 물체. 지구의 표면. 일반적으로 생명체.

＝＝＝＝
양. 일반적으로 생물에 대한 적용.
음. 일반적으로 생물에 적용.

태우다.
영양을 공급하다. 보존.

신체 표면.
신체 내부.

신체 외부로 에너지 운동.
신체 내부로의 에너지 운동.

필드의 명령 섹션. 응용 프로그램.
중앙의 명령 센터. 코어.

뒷부분.
복부 부분.

활동 실행. 응답 얻기. 응답.
활동의 중단 또는 중단. 응답을 얻기 위해 포기. 응답하지 않음. 수면.

동요하기.
진정제 투여.

중국의 음양 철학. 요약.

모든 현상이나 사건에는 그 원인이 되는 음과 양이라는 두 가지 상반

된 요소가 있습니다.
하나의 개체에는 항상 음과 양이라는 두 가지 상반되는 구성 요소가 있습니다.
이러한 사상이 변증법의 기초를 형성합니다.

＝＝＝＝
양. 일반 법칙.
그것은 소멸하는 것입니다. 밀도를 낮추는 것입니다. 그것은 서로 분리하는 힘을 발휘합니다. 서로를 끊는 힘을 발휘하는 것입니다.
결국. 반발력을 발휘하는 것입니다. 에너지로 움직이는 것입니다.

음. 일반 법칙.
응집하는 것입니다. 밀도를 높이는 것입니다. 그것은 상호 매력의 힘을 작동시키는 것입니다. 그것은 상호 매력의 힘을 작동시키는 것입니다.
결국. 그것은 매력의 힘을 작동시키는 것입니다. 그것은 보수적 인 힘과 함께 일하는 것입니다.

참고 문헌
센토 쇼시로, 표준 한의학, 가네하라 슈판, 2006.03

추가 세부 정보. 2025년 4월 말에 처음 공개되었습니다. 자원 획득 능력을 가진 개별 생명체. 물리적 움직임에 대한 다중 처리 시뮬레이션.

새 소스 코드에서.
생물학적 개체는 다음 기능을 갖추고 있어야 합니다
물질로서의 운동과 충돌. 자원 획득.
자원 관리. 자원의 증가 또는 감소에 대한 피드백. 피드백 대기. 자원

의 축적. 자원의 소비.

유형 1
소스 코드 _9_1

추가 콘텐츠, 2025년 6월 초에 처음 게재되었습니다. 남성에 대한 여성에 의한 성폭력의 발생과 남성에 대한 여성의 근본적인 성적 우위. 남성에 대한 여성의 성적 착취와 성적 학대가 끊임없이 발생하고 있습니다.

남성에 대한 여성의 남성 혐오와 남성에 대한 여성의 근본적인 성적 우위.

여성 월경.
다음으로 구성됩니다.
여성 생식 시설의 공간을 주기적으로 청소합니다.
청소 시기는 생식 시설의 여성 소유자만 알 수 있습니다.
청소 시기는 생식 시설의 남성 대여자가 알 수 없습니다.
생식기구의 남성 대여자는 생식기구의 공간이 제대로 청소되었는지 육안이나 촉감으로 확인할 수 없기 때문에 암컷의 생식기구 공간이 제대로 청소되었는지 스스로 알 방법이 없습니다.
수컷은 생식 시설이 깨끗한지 여부를 판단할 수 있는 신뢰할 수 있는 정보가 없습니다.
수컷은 생식 기관의 청결 여부를 판단할 때 암컷의 판단을 따를 수밖

에 없습니다.
생식 기관 내부에 이전 수컷의 정자가 있는 경우, 새로운 수컷은 생식 기관이 깨끗한지 아닌지를 판단할 수 없습니다. 이러한 경우, 새로운 수컷은 자신의 결백을 주장하는 암컷의 주장에만 의존할 수밖에 없습니다.
여기에는 내재된 성적 불평등과 생식 시설의 상태에 대한 정보 소유에 대한 근본적인 여성 우위가 포함됩니다.
이것이 다음 사건의 원인입니다. 새로운 남성에 대한 여성의 성추행. 암컷이 의도적으로 새로운 수컷을 속이고 다른 수컷의 아이를 키우도록 강요하는 행위.
암컷은 이러한 이기적인 행동을 마음대로 할 수 있다는 점에서 자유롭습니다. 암컷은 일차적 생식 행위에서 수컷보다 압도적인 우위를 점하고 있습니다.
태아의 DNA 검사에서 말입니다. 여성이 증언하고 데이터를 위조하는 의사와 공모 할 가능성이 큽니다.
이러한 문제를 피하기 위해.
수컷은 다른 여성의 처녀성을 주장해야합니다. 수컷은 여성 파트너의 생식 시설을 사용하지 않는 것에 집착해야합니다.
수컷은 상대 여성에게 강간이 일어날지 여부에 대해 극도로 긴장해야 합니다. 그 일환으로 일반적으로 강간 행위를 사회적으로 계속 비난해야 합니다.
특히 남성은 처녀인 상대 여성에게 강간이 일어날지 여부에 대해 극도로 긴장해야 합니다. 그 일환으로 처녀일 가능성이 높은 젊은 여성에 대한 강간 전반에 대한 사회적 비난은 줄어들지 않고 계속되어야 합니다.
남성에 의한 여성 강간에 대한 비난. 여성에 대한 정신적 연민에서 비롯된 것은 아닙니다. 오히려 여성 성추행의 발생을 막고자 하는 강한 열망에 기반한 것입니다.

예를 들면 다음과 같습니다.
오너가 소유한 숙박 호텔에서.
호텔의 거실 공간을 정기적으로 청소할 것.
청소 시기는 호텔 시설의 소유주만 알 수 있습니다.
호텔 시설 이용자가 직접 청소 시기를 알 수 있는 여지가 없는 경우.
하지만.
호텔 객실 이용자는 호텔 객실 내부를 직접 눈으로 보고 만져봄으로써 호텔 객실의 공간이 제대로 청소되었는지 여부를 스스로 알 수 있습니다.

남성에 대한 여성의 성적 착취와 성적 학대가 끊임없이 발생하고 있습니다.

--
성관계에서.
여성이 남성에게 남성 성기로 피스톤 운동을 하거나 자신의 성기를 애무하는 등의 동작을 강요하는 반면, 자신은 움직이지 않고 아무 일도 하지 않는 성행위.
여성이 남성에게 움직임과 작업 측면에서 어느 한 쪽 또는 다른 방식으로 일하도록 강요하는 성행위. 여성이 일방적으로 남성에게 운동, 노동 또는 업무 수행을 강요하는 성관계.
여성이 남성에게 남성의 성기로 피스톤 운동을 하거나 자신의 성기를 애무하도록 강요하는 성행위로, 오로지 자신의 성적 쾌감을 느끼기 위한 목적이 있는 성행위입니다.
여성이 육체적으로 지치고 피곤한 남성에게 남성의 성기로 추가적인 피스톤 운동을 하거나 자신의 성기를 애무하도록 강요하는 성행위.
성적으로 지치고 발기부전으로 고통받는 남성이 남성 성기의 추가 발기를 계속 요구하도록 강요하는 행위.
여성이 성적 절정에 도달할 수 없는 경우. 상대 남성을 저능아로 취급하고 항상 내려놓는 행위.
여성이 남성에게 강제로 성적 절정을 맞추도록 요구하는 행위. 남성이 성적 절정에 도달하는 데 동기화를 이루지 못하면 여성은 그를 조루 또는 늦게 사정하는 사람으로 취급하여 수치심을줍니다.
자유롭고 독립적이기를 원하는 남성을 자신만의 감옥에 가두고 폐쇄적인 생활 환경을 강요합니다. 이를 통해 남성에게 폭압적인 통제권을 행사합니다.
예시. 여성이 지배하는 사회에서. 아들에 대한 어머니의 평생 정신적 폭압.
여성은 남성이 제안하는 전례가 없고 참신한 아이디어는 모두 전례가 없고 위험하며 이상하다고 무자비하게 짓밟습니다. 대신 여성은 남성에게 안전하지만 선례가 있는 선을 고수하도록 강요합니다.

--
일상 생활의 다양한 업무에서.
암컷이 매일 수컷을 집에서 쫓아내고 힘든 일을 시키는 경우. 반면에. 암컷은 자신에게 안전하고 쉽고 편한 일만 계속 수행합니다.
반면에 암컷은 매일 수컷을 발로 차고 가혹한 작업 환경으로 몰아넣어야 합니다. 반면에. 암컷은 안전하고 쉽고 편안한 집 안에서 편안하

게 생활합니다.

--
여성이 직장에 들어온 회사 내 다양한 업무에서.
그녀는 남성을 열악한 현장 부서로 쫓아내야 합니다. 반면에. 여성 자신은 안전하고 쉽고 편안한 중앙 부서에서 계속 편안하게 일할 것입니다.

--
피곤에 지쳐 집으로 돌아가는 수컷에게 암컷이 음식을 제공하는 것.
이것의 본질은 말의 주인이 날뛰는 말에게 먹이를주는 것입니다.
본질적으로 가축이나 애완 동물에게 먹이를 주는 것과 다르지 않습니다.

추가 콘텐츠, 2025년 6월 초에 처음 게시되었습니다. 정신 분열증 환자의 정신적 특성. 그들은 강렬하고 활기찬 생각을 합니다. 강렬하게 남성적입니다. 사회적으로 혐오를 받는 이유.

저와 같은 조현병 환자의 정신적 특질.
여기에는 다음이 포함됩니다.

정상인보다 프라이버시에 대한 욕구가 더 큽니다.
사생활 보호 공간이 정상인보다 더 넓기를 원합니다.
정상인보다 사생활 침해에 훨씬 더 민감하고 예민합니다.
결과적으로.

그 결과 "내가 감시당하고 있다"는 망상을 품을 가능성이 더 높습니다.
그 결과 "내가 주변 사람들로부터 스토킹을 당하고 있다"는 망상을 품을 가능성이 더 높습니다.
결과적으로
그 결과 자신과 주변 사람들 사이에 두꺼운 벽을 쌓게 됩니다. 자신을 위해 만든 두꺼운 껍질 속으로 계속 물러나려고 합니다.

다른 사람과의 관계에서도 마찬가지입니다.
그의 사생활에서의 자기 통제 정도는 일반인보다 훨씬 높습니다.
그가 자기 대화에 계속 참여하는 정도는 평균적인 사람보다 훨씬 높습니다.
다시 말해.
다른 사람의 존재가 필요하지 않은 정도는 평균적인 사람보다 훨씬 높습니다.
행동의 독립성과 고독의 정도는 평균적인 사람보다 훨씬 높습니다.
일반인보다 행동에서 그룹으로부터 훨씬 더 고립되어 있습니다.

일반인보다 행동의 독창성과 선례에 대한 파괴성이 훨씬 더 크다.
일반인보다 행동에서 새로운 발견과 발명의 정도가 훨씬 높습니다.

궁극적으로.
기체적인 사고방식으로 일하는 정도가 일반인보다 훨씬 높습니다.
활기찬 사고에 의해 움직이는 정도는 일반인보다 훨씬 높습니다.
정신이 남성적인 정도는 일반인보다 훨씬 높습니다.

그것은 일반적으로 생명체에 대한 액체 또는 보수적 사고와 충돌합니다.
결과. 정신 분열증 환자는 일반적인 생물학적 공동체에 혐오감을 느낍니다.
하위 클래스로서. 정신 분열증 환자는 인간 사회에서 혐오입니다.

그것은 여성의 유동적이고 보수적 인 생각과 충돌합니다.
결과. 정신 분열증 환자는 여성에게 혐오감입니다.

Table_1

	item	설명.
1	건강	죽음에 대한 저항력. 질병에 대한 취약성. 태어나기 쉽습니다. 성장하기 쉽습니다. 삶의 용이성.
2	편리함	생활이 불편해서는 안됩니다. (생활의 편리함) 교통, 통신, 시장이 잘 발달되어 있습니다. 서로의 기능을 쉽게 교환할 수 있습니다.
3	안전	안전이 좋다. 범죄율이 낮다. 위험이 없습니다. 안전한 삶을 살 수 있습니다.
4	여유	생활에 더 많은 공간을 확보할 수 있는 능력. 생활의 편리함과 직접적인 관련이 없는 콘텐츠. 그들의 성장과 발달. 삶에서 받아들여지는 것. 예. 엔터테인먼트. 게임. 예술.

첫 페이지로 돌아갑니다.

Table_2.

	항목	설명.	구체적인 예
1	설치 및 부여	기능을 내재화, 보유, 탑승하는 능력.	적혈구는 산소를 캡슐화합니다. 산소는 기능성 물질입니다.
2	운송 및 통신	기능성 물질을 운반하는 기능. 기능성 물질을 순환	기능 물질이 타고 있는 물질. 예시. 산소를 포함하는

		시키는 기능.	적혈구. 그것을 운반하는 데 필요한 것. (1) 기능의 위치를 움직이는 엔진 또는 추진력. (2) 심장. (2) 혈액을 움직입니다. 산소. 연료를 제공합니다. 뉴런의 시냅스 활동. 정보 생산을 주도합니다. (2) 기능이 통과하는 경로. (예. 산소를 운반하는 적혈구. 적혈구가 흐르는 혈관.)
3	화물 수집	외부에서 기능성 물질을 수집하는 능력.	폐에서는 산소가 수집됩니다. 입, 위, 장은 영양분과 수분을 수집합니다. 뇌는 정보 행동을 담당합니다. 외부 환경으로부터 기능성 물질을 얻을 필요가 있습니다.
4	저장	기능성 물질을 저장하는 능력.	간에서 수집 된 영양소는 간에서 저장되고 저장됩니다.
5	처리 및 수정	기능성 물질을 처리하거나 수정하는 기능. 새로운 기능을 생성하는 능력.	체내의 다양한 효소. 원래의 기능성 물질을 화학적으로 변화시킵니다. 효소는 이를 또 다른 새로운 기능으로 재구성합니다.

6	잔류물 처리	기능이 소모된 잔여물을 처리하는 능력. (예. 외부로 폐기하는 능력. 재활용하는 능력.)	후정맥에서는 불필요한 이산화탄소가 수집됩니다. 신장은 사용한 물을 재활용합니다. 직장은 모든 영양소를 사용한 후 대변을 외부로 배출합니다.
7	방어 및 보존	기능을 방해하는 외부 요인. (예: 외부의 적, 충격 등) 이들로부터 유기체를 보호하는 능력.	두개골은 충격으로부터 뇌를 보호합니다. 갈비뼈는 압박으로부터 장기를 보호합니다. 팔다리는 외부 공격으로부터 신체를 보호합니다.

첫 페이지로 돌아가기.

표_3.

	항목	구체적인 예
1	설치 및 부여	컴퓨터 제조. 반도체에 정보를 처리할 수 있는 기능을 부여합니다. 조리기구 제조. 그것은 철 덩어리에 음식 준비 기능을 제공합니다.
2	운송 및 통신	트럭과 철도를 포함한 운송. 전파로 정보를 전달하여 넓은 지역에 전파하는 방송 및 통신 산업.
3	화물 수집	오렌지를 수확하는 농부. 농업협동조합의 집하장. 농부가 수확한 오렌지를 한곳에 모아 가공합니다. 석유 시추 산업. 석유를 채취하고 수집합니다.

4	저장	창고업. 생산한 제품을 저장합니다. 은행. 예금과 저축을 처리합니다.
5	수정 또는 변경	석유화학 산업. 석유를 플라스틱으로 바꾸는 산업입니다.
6	잔류물 처리	지방 정부 매립지.
7	방위 및 보존	보안 산업. 사람들의 집과 학교를 안전하게 지켜줍니다. 섬유 산업. 추위로부터 인체를 보호하는 의류를 제조합니다.
8	교환 및 시장	소매업. 거래소 토큰과 화폐를 사용하여 사용자를 만나 제품을 판매합니다.

첫 페이지로 돌아가기.

표_4

	item	구체적인 예	평가 기준	필요(환경 적응에 유용) 이유
1	처리할 수 있는 정보. 그 양과 다양성. 처리되는 정보의 양.	지원되는 외부 미디어의 최대 기록 시간. (데이터 압축 모드 사용 가능 여부) 녹화가 지상파 방송뿐만 아니라 위성 및 인터넷 방송과도 호환되는지 여부.	많을수록 좋습니다.	사용자가 저장할 수 있는 정보가 많을수록 환경에 적응하는 데 필요한 정보를 더 쉽게 저장할 수 있습니다.
2	작동 속도	외부 미디어를 되감는 데 걸리는 짧은	빠를수록 좋습니다.	사용자는 시간을 절약할 수 있습니다.

		시간. (400배 더 빠릅니다.)		사용자는 생활에 필요한 다른 활동에 사용할 수 있습니다.
3	처리할 수 있는 정보의 섬세함	녹화할 수 있는 화질이 미세할수록 좋습니다(8K 이미지 지원.	미세할수록 좋습니다.	저장할 수 있는 정보가 세밀할수록 사용자가 생활에 필요한 정보의 세부 사항을 더 쉽게 파악할 수 있습니다.
4	작고 가벼움	지원되는 외부 미디어. 무게. 크기. 휴대성.	작고 가벼울수록 좋습니다.	사용자가 휴대할 수 있는 공간의 범위. 증가합니다. 사용자가 더 많은 용도로 사용할 수 있습니다. 확장성. 사용자가 생활에서 사용할 수 있는 상황이 많을수록. 증가합니다.
5	작동의 정확성 및 오류 부족	레코더의 내장 시계를 TV 방송 시간 신호로 설정하는 기능입니다. 즉, 제 시간에 맞춰 녹음을 시작할 수있는 능력입니다.	정확할수록 좋습니다.	정확도가 높을수록 사용자가 생활에 필요한 정보를 놓치는 일이 줄어듭니다.
6	작동의 용이성. 사용하기	방송 프로그램을 예약할	단순할수록 좋습니다.	조작이 쉬울수록 필요한

	쉬워야 합니다. 사용의 용이성. 원하는 기능을 쉽게 찾을 수 있습니다. 원하는 기능을 쉽게 찾을 수 있습니다.	때 방송 채널과 시작 시간을 따로 입력할 필요가 없는 기능입니다. 적은 수의 숫자 입력만으로 이러한 기능을 수행할 수 있는 기능입니다.		기능을 더 빨리 사용할 수 있습니다. 이는 생사가 갈리는 상황에서 사용자에게 도움이 됩니다. 조작에 필요한 심리적 노력과 스트레스가 적습니다. 기기를 작동하는 데 필요한 노력과 스트레스를 줄여줍니다. 이는 사용자의 수명 연장으로 이어집니다.
7	작동 절차. 처리해야 할 정보. 호환성.	기존 모델과의 작동 절차의 공통성. 사양과 형식이 다른 정보를 그대로 기록할 수 있는 정도.	값이 높을수록 좋습니다.	정보 처리 절차의 공통성. 이를 통해 사용자는 다음을 줄일 수 있습니다. 운영 절차를 배우기 위한 노력. 운영상의 오류 발생 빈도. 사용할 수 있는 정보 유형이 많아집니다. 사용자는 더 다양한 정보에 액세스할 수 있습니다.
8	처리되는 정	방송 프로그	많을수록 좋	사용자는 생

	보의 순도. 이를 보장합니다.	램의 원래 콘텐츠와 관련이 없는 정보. 불필요한 콘텐츠가 포함된 정보. 예시. 광고. 자동으로 잘라내는 기능.	습니다.	존에 필수적인 정보에만 시청 주의를 집중할 수 있습니다.
9	운영 보안. 운영 보안. 보안.	어린이와 같은 외부 당사자가 장치를 조작하는 행위. 이를 방지할 수 있는 기능. (어린이 잠금 장치)	안전할수록 좋습니다.	다음을 방지합니다. 외부 침입자에 의한 오작동. 그 발생.

맨 위로 돌아가기.

Source code _1

```
# coding: UTF-8

import multiprocessing
from multiprocessing import Process, Queue, Pipe
import os
import time
import random



env_value_input = 300
env_value_output = 0
cell_name_array_input = ['input_01']
cell_name_array_output = ['output_01']
cell_name_array_neuron_middle = ['neuron_01']
cell_type_num_array_neuron_middle = [1]
sleep_time_length_input = 3
sleep_time_length_neuron_middle = 5
sleep_time_length_input_sum = 30
spike_threshold_neuron_middle = 100
output_value_neuron_middle = 100
input_for_sum_num_length = 100
spike_num_percent = 0
spike_threshold_learning_variable = 1.4
sleep_time_length_neuron_middle_learning_variable = 1.4
input_low_threshold = 50
input_high_threshold = 200
input_amp_variable = 1.5


event_array = []
for sub_num_a in range(2):
    event_temp = multiprocessing.Event()
    event_array.append(event_temp)
```

```
q_value_array_input = []
for value_num_i in range(1):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_input.append(q_temp)

q_value_array_neuron_output = []
for value_num_i in range(1):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_neuron_output.append(q_temp)

q_value_array_interval = []
for value_num_i in range(2):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_interval.append(q_temp)




def subprocess_timer(sleep_time_length, event):
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点燃。
    while True:
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite. He
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
        event.set()  # 発火すること。Ignite.  Зажигание. 点


def subprocess_timer_using_queue(sleep_time_length, even
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
    q_len_now = 0
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点燃。
    while True:
        #print("sleep_time_length now=" + str(sleep_time
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite. He
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
        event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点
        if(q.empty() == False):
```

```
                q_len_now = q.qsize()
                for q_num_i in range(q_len_now):
                    sleep_time_length_changed = float(q.
                print("event sleep_time_length_changed="






def cell_input(name,env_value,q_output_array,sleep_time_
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1

    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)

        for q_output_array_i in range(len(q_output_array
            if(env_value < input_low_threshold):
                print("env_value is too low. " + str(env
                env_value = env_value * (input_amp_varia
                print("env_value_changed=" + str(env_val

                if(env_value < input_low_threshold):
                    low_amp_times_num = low_amp_times_nu
            elif(env_value > input_high_threshold):
                print("env_value is too high. " + str(en
                env_value = env_value * (input_amp_varia
                print("env_value_changed=" + str(env_val
                if(env_value > input_high_threshold):
                    high_amp_times_num = high_amp_times_
            else:
                env_value = env_value
            q_output_array[q_output_array_i].put(env_val


def cell_output(name,env_value,q_input):
```

```
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        env_value = float(q_input.get(True))
        print("env_output=" + str(env_value))



def cell_neuron_middle(name,type_num,q_input,q_output_ar
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    input_for_sum_array = []
    q_output_value_learned = q_output_value
    sum_of_inputs_pre = 0
    sum_of_inputs_now = 0
    learned_value_for_q_output = 0
    first_flag = 0
    sleep_time_length_neuron_middle_learned = sleep_time
    while True:
        if event_array[0].is_set():  # 発火タイミングかどう

            if(q_input.empty() == False):
                q_input_len_now = q_input.qsize()
                for q_input_num_i in range(q_input_len_r
                        q_input_get_array.append(int(q_i

                print(q_input_get_array)
                q_input_sum = 0
                for q_input_array_i in range(len(q_input
                    q_input_sum = q_input_sum + q_input_

                if(q_input_sum >= spike_threshold):
                    for q_output_array_i in range(len(q_
                        q_output_array[q_output_array_i]

                input_for_sum_array.append(q_output_valu
                if(len(input_for_sum_array) > input_for_
                    input_for_sum_array.pop(0)
                q_input_get_array = []
            else:
```

```
                input_for_sum_array.append(0)
                if(len(input_for_sum_array) > input_for_
                    input_for_sum_array.pop(0)




        if event_array[1].is_set():  # 集計タイミングかどう
            print("sum_event_occred")
            sum_of_inputs_pre = sum_of_inputs_now
            sum_of_inputs_now = sum(input_for_sum_array)
            if(first_flag > 0):
                learned_value_for_q_output = (sum_of_inp
                q_output_value_learned = q_output_value_
                print("learned_value_for_q_output=" + st

                spike_threshold = spike_threshold * (len
                print("learned_spike_threshold=" + str(s
                sleep_time_length_neuron_middle_learned
                print("sleep_time_length_neuron_middle_l
                q_value_interval_array[0].put(sleep_time

            else:
                first_flag = 1




####for Windows
if __name__ == '__main__':
######


    timer_sub_0_proc = Process(target=subprocess_timer_u
    timer_sub_1_proc = Process(target=subprocess_timer,


    cell_input_proc = Process(target=cell_input, args=(c
    cell_neuron_middle_proc = Process(target=cell_neuron
    cell_output_proc = Process(target=cell_output, args=
```

```
    timer_sub_0_proc.start()
    timer_sub_1_proc.start()

    cell_input_proc.start()
    cell_neuron_middle_proc.start()
    cell_output_proc.start()
```

To return to the top page.

Source code _2

```
# coding: UTF-8

import multiprocessing
from multiprocessing import Process, Queue, Pipe
import os
import time
import random
import copy



env_value_input = 300
env_value_output = [0,0,300]
cell_name_array_input = ['input_01']
cell_name_array_output = ['output_01','output_02','outpu
cell_name_array_neuron_middle = ['neuron_01']
cell_facilitation_suppression_type_num_array_neuron_midd
cell_plasticity_type_num_array_neuron_middle = [0]
sleep_time_length_input = 1
sleep_time_length_neuron_middle = 2
sleep_time_length_input_sum = 10
spike_threshold_neuron_middle = 100
output_value_neuron_middle = 100
input_for_sum_num_length = 100
spike_num_percent = 0
```

```
spike_threshold_learning_variable = 1.1
sleep_time_length_neuron_middle_learning_variable = 1.1
input_low_threshold = 50
input_high_threshold = 200
input_amp_variable = 1.1


event_array = []
for sub_num_a in range(2):
    event_temp = multiprocessing.Event()
    event_array.append(event_temp)


cell_neuron_middle_all_num = 1
cell_intput_all_num  = 1
cell_output_all_num  = 3
cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_middle_


q_value_array_connection_target = []
for value_num_i in range(cell_new_connection_target_all_
    q_temp = Queue()
    q_value_array_connection_target.append(q_temp)

q_value_array_input = [q_value_array_connection_target[0
q_value_array_neuron_output = []

q_value_array_interval = []
for value_num_i in range(2): #発火。集計。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_interval.append(q_temp)


q_value_array_env_common = []
for value_num_i in range(1): #環境変数。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_env_common.append(q_temp)
```

```
def add_new_item_to_existing_list_with_all_list_with_sim
    new_list = []
    new_list = copy.copy(existing_list)
    out_num_temp = random.randint(0,(len(all_list)) - 1)
    new_list.append(all_list[out_num_temp])
    return new_list




def subprocess_timer(sleep_time_length, event):
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点燃。
    while True:
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite. He
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
        event.set()  # 発火すること。Ignite.  Зажигание. 点


def subprocess_timer_using_queue(sleep_time_length, even
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
    q_len_now = 0
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点燃。
    while True:
        #print("sleep_time_length now=" + str(sleep_time
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite. He
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
        event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点
        if(q.empty() == False):
                q_len_now = q.qsize()
                for q_num_i in range(q_len_now):
                    sleep_time_length_changed = float(q.
                print("event sleep_time_length_changed="
```

```
def cell_input(name,env_value_input_origin,q_output_arra
    env_value_input = env_value_input_origin
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1

    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_now):
                    env_value_input = env_value_input -
            if(env_value_input < 0):
                env_value_input = 0



        print(name + " env_value_now=" + str(env_value_i
        for q_output_array_i in range(len(q_output_array

            if(env_value_input < input_low_threshold):
                print("env_value is too low. " + str(env
                env_value_input = env_value_input * (inp
                print("env_value_changed=" + str(env_val

                if(env_value_input < input_low_threshol
                    low_amp_times_num = low_amp_times_nu
            elif(env_value_input > input_high_threshold)
                print("env_value is too high. " + str(en
                env_value_input = env_value_input * (inp
                print("env_value_changed=" + str(env_val
                if(env_value_input > input_high_threshol
                    high_amp_times_num = high_amp_times_
            else:
                env_value_input = env_value_input
            if(env_value_input > 0):
```

```
                q_output_array[q_output_array_i].put(env


def cell_output(name,env_value_output,q_input,q_env_send
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        env_value_temp = float(q_input.get(True))
        q_env_send.put(env_value_output)
        print(name + " env_value_change_minus=" + str(en


def cell_neuron_middle(name,facilitation_suppression_typ
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    q_output_array_changed = []
    q_output_array_changed = copy.deepcopy(q_output_arra
    input_for_sum_array = []
    q_output_value_learned = q_output_value
    sum_of_inputs_pre = 0
    sum_of_inputs_now = 0
    learned_value_for_q_output = 0
    first_flag = 0
    sleep_time_length_neuron_middle_learned = sleep_time
    while True:
        if event_array[0].is_set():  # 発火タイミングかどう

            if(q_input.empty() == False):
                q_input_len_now = q_input.qsize()
                for q_input_num_i in range(q_input_len_n
                        q_input_get_array.append(int(q_i

                print(q_input_get_array)
                print("\n")
                q_input_sum = 0
                for q_input_array_i in range(len(q_input
                    q_input_sum = q_input_sum + q_input_

                if(q_input_sum >= spike_threshold):
                    if(len(q_output_array_changed) > 0):
```

```
                for q_output_array_i in range(le
                    q_output_array_changed[q_out

            print("len(q_output_array_changed)="
            q_output_array_changed = add_new_ite



        input_for_sum_array.append(q_output_valu
        if(len(input_for_sum_array) > input_for_
            input_for_sum_array.pop(0)
        q_input_get_array = []
    else:
        input_for_sum_array.append(0)
        if(len(input_for_sum_array) > input_for_
            input_for_sum_array.pop(0)




if event_array[1].is_set():  # 集計タイミングかどう
    print("sum_event_occred")
    sum_of_inputs_pre = sum_of_inputs_now
    sum_of_inputs_now = sum(input_for_sum_array)
    if(first_flag > 0):
        learned_value_for_q_output = (sum_of_inp
        q_output_value_learned = q_output_value_
        print("learned_value_for_q_output=" + st

        spike_threshold = spike_threshold * (len
        print("learned_spike_threshold=" + str(s
        sleep_time_length_neuron_middle_learned
        print("sleep_time_length_neuron_middle_l
        q_value_interval_array[0].put(sleep_time




    else:
        first_flag = 1
```

```
####for Windows
if __name__ == '__main__':
######


    timer_sub_0_proc = Process(target=subprocess_timer_u
    timer_sub_1_proc = Process(target=subprocess_timer, 


    cell_input_proc = Process(target=cell_input, args=(c
    cell_neuron_middle_proc = Process(target=cell_neuron

    cell_output_1_proc = Process(target=cell_output, arg
    cell_output_2_proc = Process(target=cell_output, arg
    cell_output_3_proc = Process(target=cell_output, arg

    timer_sub_0_proc.start()
    timer_sub_1_proc.start()

    cell_input_proc.start()
    cell_neuron_middle_proc.start()
    cell_output_1_proc.start()
    cell_output_2_proc.start()
    cell_output_3_proc.start()
```

To return to the top page.

Source code _3

```
# coding: UTF-8
import multiprocessing
from multiprocessing import Process, Queue, Pipe
import os
```

```
import time
import random
import copy



env_value_input = 300
env_value_output = [300,-600,300]
cell_name_array_input = ['input_01','input_02']
cell_name_array_output = ['output_plus','output_minus']
cell_name_array_neuron_middle = ['neuron_01']
cell_name_array_pm_detect = ['pm_detect_01']
cell_name_array_io_detect = ['io_detect_inflow','io_dete
cell_name_array_send = ['send_inflow','send_outflow']
cell_facilitation_suppression_type_num_array_neuron_midd
cell_plasticity_type_num_array_neuron_middle = [0]
sleep_time_length_input = 1
sleep_time_length_neuron_middle = 2
sleep_time_length_inflow = 0.3
sleep_time_length_outflow = 0.3
sleep_time_length_input_sum = 2
sleep_time_length_result_out = 3.5
spike_threshold_neuron_middle = 100
output_value_neuron_middle = 100
input_for_sum_num_length = 10
spike_num_percent = 0
spike_threshold_learning_variable = 1.1
sleep_time_length_neuron_middle_learning_variable = 1.1
input_low_threshold = 50
input_high_threshold = 200
input_amp_variable = 1.1


event_array = []
for sub_num_a in range(4):
    event_temp = multiprocessing.Event()
    event_array.append(event_temp)


cell_neuron_middle_all_num = 1
```

```
cell_intput_all_num  = 1
cell_output_all_num  = 3
cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_middle_


q_value_array_connection_target = []
for value_num_i in range(cell_new_connection_target_all_
    q_temp = Queue()
    q_value_array_connection_target.append(q_temp)

q_value_array_input = [q_value_array_connection_target[0
q_value_array_neuron_output = []


q_value_array_initial = []
for value_num_i in range(2): #ダミー変数。Dummy variable.Φ
    q_temp = Queue()
    q_value_array_initial.append(q_temp)




q_value_array_interval = []
for value_num_i in range(2): #取得。集計。Acquisition. Agg
    q_temp = Queue()
    q_value_array_interval.append(q_temp)


q_value_array_env_common = []
for value_num_i in range(1): #環境変数。Environment varial
    q_temp = Queue()
    q_value_array_env_common.append(q_temp)

q_value_array_flow_in_out = []
for value_num_i in range(2): #流入。流出。Inflow. Outflow.
    q_temp = Queue()
    q_value_array_flow_in_out.append(q_temp)


q_value_array_flow_plus_minus = []
for value_num_i in range(1): #プラス。マイナス。Positives.
```

```
    q_temp = Queue()
    q_value_array_flow_plus_minus.append(q_temp)

q_value_array_facilitate_inhibit = []
for value_num_i in range(2): #プラス。マイナス。Positives.
    q_temp = Queue()
    q_value_array_facilitate_inhibit.append(q_temp)





def add_new_item_to_existing_list_with_all_list_with_sim
    new_list = []
    new_list = copy.copy(existing_list)
    out_num_temp = random.randint(0,(len(all_list)) - 1)
    new_list.append(all_list[out_num_temp])
    return new_list





def subprocess_timer(sleep_time_length, event):
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点燃。
    while True:
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite. He
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
        event.set()  # 発火すること。Ignite.  Зажигание. 点


def subprocess_timer_using_queue(sleep_time_length, even
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
    q_len_now = 0
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点燃。
    while True:
        #print("sleep_time_length now=" + str(sleep_time
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite. He
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
```

```
        event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点
        if(q.empty() == False):
                q_len_now = q.qsize()
                for q_num_i in range(q_len_now):
                    sleep_time_length_changed = float(q.
                print("event sleep_time_length_changed="




def resource_flow_amount_in_out_send(name,env_value_outp
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        if event_array.is_set():
            q_env_send.put(env_value_output)
            print(name + " env_value_send=" + str(env_va




def resource_flow_amount_in_out_detection(name,env_value
    env_value_input = env_value_input_origin
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1

    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_now):
                    env_value_input = env_value_input +



        q_output_array.put(env_value_input)
        print(name +  ' ' + str(env_value_input) + '\n')
        env_value_input = 0
```

```python
def resource_flow_plus_minus_detection(name,facilitation
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    q_output_array_changed = []
    q_output_array_changed = copy.deepcopy(q_output_arra
    input_for_sum_array = []
    q_output_value_learned = q_output_value
    sum_of_inputs_pre = 0
    sum_of_inputs_now = 0
    learned_value_for_q_output = 0
    first_flag = 0
    sleep_time_length_neuron_middle_learned = sleep_time
    while True:
        if event_array[0].is_set():  # 取得タイミングかどう

            print("spike_event_occred\n")
            if(q_input.empty() == False):
                q_input_len_now = q_input.qsize()
                for q_input_num_i in range(q_input_len_n
                        q_input_get_array.append(int(q_i
                print('q_input_get_array=')
                print(q_input_get_array)
                print("\n")
                q_input_sum = 0
                for q_input_array_i in range(len(q_input
                    q_input_sum = q_input_sum + q_input_

                input_for_sum_array.append(q_input_sum)
                if(len(input_for_sum_array) > input_for_
                    input_for_sum_array.pop(0)
                q_input_get_array = []
            else:
                input_for_sum_array.append(0)
                if(len(input_for_sum_array) > input_for_
                    input_for_sum_array.pop(0)
```

```
        if event_array[1].is_set():  # 集計タイミングかどう
            print("sum_event_occred\n")
            sum_of_inputs_pre = sum_of_inputs_now
            sum_of_inputs_now = sum(input_for_sum_array)
            print('input_for_sum_array=')
            print(input_for_sum_array)
            print('sum inputs now=' + str(sum_of_inputs_
            if(first_flag > 0):
                if(sum_of_inputs_now < 0):
                    #'sum_value_minus_thus_inhibit'
                    q_value_interval_array[1].put(-1)
                elif(sum_of_inputs_now > 0):
                    #'sum_value_plus_thus_facilitate'
                    q_value_interval_array[0].put(1)
                else:
                    #'sum_value_zero_thus_do_nothing'
                    sum_of_inputs_now = sum_of_inputs_no
            else:
                first_flag = 1


def resource_result_output(name,env_value_output,q_input
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        env_value_temp = str(q_input.get(True))
        print(name + " output_value_result_end=" + str(e





####for Windows
if __name__ == '__main__':
######


    timer_sub_1_proc = Process(target=subprocess_timer,
    timer_sub_3_proc = Process(target=subprocess_timer,
```

```
    timer_sub_a1_proc = Process(target=subprocess_timer,
    timer_sub_b1_proc = Process(target=subprocess_timer,


    resource_flow_amount_in_send_proc = Process(target=r
    resource_flow_amount_out_send_proc = Process(target=


    resource_flow_amount_in_detection_proc = Process(tar
    resource_flow_amount_out_detection_proc = Process(ta


    resource_flow_plus_minus_detection_proc = Process(ta


    resource_result_output_1_proc = Process(target=resou
    resource_result_output_2_proc = Process(target=resou

    timer_sub_1_proc.start()
    timer_sub_3_proc.start()
    timer_sub_a1_proc.start()
    timer_sub_b1_proc.start()

    resource_flow_amount_in_send_proc.start()
    resource_flow_amount_out_send_proc.start()


    resource_flow_amount_in_detection_proc.start()
    resource_flow_amount_out_detection_proc.start()

    resource_flow_plus_minus_detection_proc.start()

    resource_result_output_1_proc.start()
    resource_result_output_2_proc.start()
```

To return to the top page.

Source code _4_1

```
# coding: UTF-8
import multiprocessing
from multiprocessing import Process, Queue, Pipe
import os
import time
import random
import copy
import tkinter as tk



#env_value_input = 300
env_value_input = 0
env_value_input_plus = 1
env_value_input_minus = -1
env_value_output = [300,-300,300]
env_value_resource_preservation_init = 1000
env_value_consumption = 20
env_value_preservation_amount_full = 2000
cell_name_array_io_input = ['io_input_01','io_input_
cell_name_array_pm_output = ['pm_output_plus','pm_ou
cell_name_array_neuron_input = ['nr_input_01','nr_in
cell_name_array_neuron_output = ['nr_output_01','nr_
cell_name_array_neuron_middle = ['nr_middle_01','nr_
cell_name_array_pm_detect = ['pm_detect_01']
cell_name_array_io_detect = ['io_detect_inflow','io_
cell_name_array_send = ['send_inflow','send_outflow'
cell_name_array_p_amount = ['p_amount_01']
cell_facilitation_suppression_type_num_array_neuron_
cell_thickness_plasticity_type_num_array_neuron_midd
cell_thinking_plasticity_type_num_array_neuron_middl
sleep_time_length_input = 1
sleep_time_length_neuron_middle = 2
sleep_time_length_inflow = 0.4
sleep_time_length_outflow = 0.2
sleep_time_length_input_sum = 2
sleep_time_length_result_out = 3.5
spike_threshold_neuron_middle = 100
output_value_neuron_middle = 100
#output_value_result_out = 30
```

```
input_for_sum_num_length = 10
spike_num_percent = 0
spike_threshold_learning_variable = 1.1
sleep_time_length_neuron_middle_learning_variable = 
input_low_threshold = 0
input_high_threshold = 1000
input_amp_variable = 1.1


event_array = []
for sub_num_a in range(4):
    event_temp = multiprocessing.Event()
    event_array.append(event_temp)


cell_neuron_middle_all_num = 3
cell_input_all_num  = 1
cell_output_all_num  = 1
cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_mic
#cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_mi

q_value_array_neuron_middle = []
q_value_array_connection_target = []

#for value_num_i in range(cell_new_connection_target
for value_num_i in range(cell_neuron_middle_all_num)
#No.0. 中間神経細胞1の入力値。 No.1. 出力細胞1の入力値。 No
    q_temp = Queue()
#    q_value_array_connection_target.append(q_temp)
    q_value_array_neuron_middle.append(q_temp)

q_value_array_neuron_input = []
for value_num_i in range(cell_input_all_num):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_neuron_input.append(q_temp)

q_value_array_neuron_output = []
for value_num_i in range(cell_output_all_num):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_neuron_output.append(q_temp)
```

```
q_value_array_initial = []
for value_num_i in range(2): #発火。集計。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_initial.append(q_temp)



q_value_array_interval = []
for value_num_i in range(2): #発火。集計。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_interval.append(q_temp)


q_value_array_env_common = []
for value_num_i in range(1): #環境変数。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_env_common.append(q_temp)

q_value_array_flow_in_out = []
for value_num_i in range(2): #流入。流出。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_flow_in_out.append(q_temp)


#q_value_array_resource_preservation = []
#for value_num_i in range(1): #蓄積。
#    q_temp = Queue()
#    q_value_array_flow_in_out.append(q_temp)



q_value_array_flow_plus_minus = []
for value_num_i in range(2): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_flow_plus_minus.append(q_temp)

q_value_array_facilitate_inhibit = []
for value_num_i in range(4): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
```

```
        q_value_array_facilitate_inhibit.append(q_temp)

    q_value_array_pm_temp = []


    def add_new_item_to_existing_list_with_all_list_with
        new_list = []
        new_list = copy.copy(existing_list)
        out_num_temp = random.randint(0,(len(all_list))
        new_list.append(all_list[out_num_temp])
        return new_list




    def subprocess_timer(sleep_time_length, event):
        sleep_time_length_changed = sleep_time_length
        count = 0
        event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点
        while True:
            event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite
            time.sleep(sleep_time_length_changed)
            event.set()  # 発火すること。Ignite.  Зажигани


    def subprocess_timer_using_queue(sleep_time_length,
        sleep_time_length_changed = sleep_time_length
        q_len_now = 0
        count = 0
        event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点
        while True:
            #print("sleep_time_length now=" + str(sleep_
            event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite
            time.sleep(sleep_time_length_changed)
            event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание
            if(q.empty() == False):
                    q_len_now = q.qsize()
                    for q_num_i in range(q_len_now):
                        sleep_time_length_changed = floa
                    print("event sleep_time_length_chang
```

```
def resource_flow_amount_in_out_send(name,env_value_
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        if event_array.is_set():
#                        env_value_temp = float(q_input.
            q_env_send.put(env_value_output)
            print(name + " env_value_send=" + str(en




def resource_flow_amount_in_out_detection(name,facil
    env_value_input = env_value_input_origin
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1

    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_n
                    env_value_input = env_value_inpu
#             if(env_value_input < 0):
#                 env_value_input = 0

        env_value_input = env_value_input * facilita

#         print(name + " env_value_now=" + str(env_va
#         for q_output_array_i in range(len(q_output_

#             if(env_value_input > 0):
#                 q_output_array[q_output_array_i].pu
        q_output_array.put(env_value_input)
```

```
        q_output_2_array.put(env_value_input)
        print(name +  ' ' + str(env_value_input) + '
        env_value_input = 0


def resource_preservation_amount_sum_calculate(name,
    env_value_input = env_value_input_origin
    env_value_consumption = env_value_consumption_or
    env_value_preservation_amount_full = env_value_p
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1
    preservation_rate = 0
    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_n
                    env_value_input = env_value_inpu
#             if(env_value_input < 0):
#                 env_value_input = 0
        env_value_input = env_value_input - env_valu
#         env_value_input = env_value_input * facilit

#         print(name + " env_value_now=" + str(env_va
#         for q_output_array_i in range(len(q_output_

#             if(env_value_input > 0):
#                 q_output_array[q_output_array_i].pu
#         q_output_array.put(env_value_input)
        print(name +  ' resource_preservation_amount
        preservation_rate = env_value_input / env_va
        print(name +  ' resource_preservation_rate=
        if((preservation_rate < 0.1) and (preservati
            print(name +  ' The living thing has bee

#         env_value_input = 0
        if(env_value_input < 0):
            print(name +  ' The living thing was ter
```

```
def resource_flow_plus_minus_detection(name,facilita
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    q_output_array_changed = []
#    q_output_array_changed = copy.deepcopy(q_output
    q_output_array_changed = q_output_array
    input_for_sum_array = []
    q_output_value_learned = q_output_value
    sum_of_inputs_pre = 0
    sum_of_inputs_now = 0
    learned_value_for_q_output = 0
    first_flag = 0
    sleep_time_length_neuron_middle_learned = sleep_
    while True:
        if event_array[0].is_set():  # 発火タイミングか

            print(name + " spike_event_occred\n")
            if(q_input.empty() == False):
                q_input_len_now = q_input.qsize()
                for q_input_num_i in range(q_input_l
                        q_input_get_array.append(int
                print(name + ' q_input_get_array=')
                print(q_input_get_array)
                print("\n")
                q_input_sum = 0
                for q_input_array_i in range(len(q_i
                    q_input_sum = q_input_sum + q_in

#                if(q_input_sum == q_input_sum):
#                if(q_input_sum >= spike_threshold):
#                    if(len(q_output_array_changed)
#                        for q_output_array_i in ran
#                            q_output_array_changed[
#                            q_output_array_changed[

#                    print("len(q_output_array_chang
```

```
#                       q_output_array_changed = add_ne


#
#                 input_for_sum_array.append(q_output_
                  input_for_sum_array.append(q_input_s
                  if(len(input_for_sum_array) > input_
                      input_for_sum_array.pop(0)
                  q_input_get_array = []
              else:
                  input_for_sum_array.append(0)
                  if(len(input_for_sum_array) > input_
                      input_for_sum_array.pop(0)




          if event_array[1].is_set():  # 集計タイミングか
              print(name + " sum_event_occred\n")
              sum_of_inputs_pre = sum_of_inputs_now
              sum_of_inputs_now = sum(input_for_sum_ar
              print(name + ' input_for_sum_array=')
              print(input_for_sum_array)
              print(name + ' sum inputs now=' + str(su
              if(first_flag > 0):
#                  learned_value_for_q_output = (sum_o
#                  q_output_value_learned = q_output_v
#                  print("learned_value_for_q_output="

#                  spike_threshold = spike_threshold *
#                  print("learned_spike_threshold=" +
#                  sleep_time_length_neuron_middle_lea
#                  print("sleep_time_length_neuron_mid
#                  q_value_interval_array[0].put(sleep
                  if(sum_of_inputs_now < 0):
                      #'sum_value_minus_thus_inhibit'
                      q_value_interval_array[1].put(-1
                      q_value_interval_array[3].put(1)
#                      print('')
                  elif(sum_of_inputs_now > 0):
```

```
                    #'sum_value_plus_thus_facilitate
                    q_value_interval_array[0].put(1)
                    q_value_interval_array[2].put(-1
                else:
#                    q_value_interval_array[0].put('
#                    q_value_interval_array[0].put('
                    sum_of_inputs_now = sum_of_input
            else:
                first_flag = 1


def resource_result_output(name,env_value_output,q_i
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
#        env_value_temp = float(q_input.get(True))
        env_value_temp = str(q_input.get(True))
        print(name + " env_value_changed=" + str(env
        print(name + " env_value_output=" + str(env_

        q_env_send.put(env_value_output)
#        print(name + " env_value_change_minus=" + s






def cell_input(name,env_value_input_origin,q_output_
    env_value_input = env_value_input_origin
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1

    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_n
```

```
#                     env_value_input = env_value_inp
                     env_value_input = int(q_env_rece
             if(env_value_input < 0):
                 env_value_input = 0




         print(name + " env_value_now=" + str(env_val
         for q_output_array_i in range(len(q_output_a

             if(env_value_input < input_low_threshol
                 print(name + " env_value is too low.
                 env_value_input = env_value_input *
                 print(name + " env_value_changed=" +

                 if(env_value_input < input_low_thres
                     low_amp_times_num = low_amp_time
             elif(env_value_input > input_high_thresh
                 print(name + " env_value is too high
                 env_value_input = env_value_input *
                 print(name + " env_value_changed=" +
                 if(env_value_input > input_high_thre
                     high_amp_times_num = high_amp_ti
             else:
                 env_value_input = env_value_input
             if(env_value_input > 0):
                 q_output_array[q_output_array_i].put


def cell_output(name,env_value_output,q_input,q_env_
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        env_value_temp = float(q_input.get(True))
        q_env_send.put(env_value_output)
        print(name + " env_value_change=" + str(env_


def cell_neuron_middle(name,facilitation_suppressio
    value_array = ['','']
```

```
    q_input_get_array = []
    q_output_array_changed = []
#    q_output_array_changed = copy.deepcopy(q_output
    q_output_array_changed = q_output_array
    input_for_sum_array = []
    q_output_value_learned = q_output_value
    sum_of_inputs_pre = 0
    sum_of_inputs_now = 0
    learned_value_for_q_output = 0
    first_flag = 0
    sleep_time_length_neuron_middle_learned = sleep_
    while True:
        if event_array[0].is_set():  # 発火タイミングか
            print(name + " spike_event_occred\n")

            if(q_input.empty() == False):
                q_input_len_now = q_input.qsize()
                for q_input_num_i in range(q_input_l
                        q_input_get_array.append(int
                print(name + ' q_input_get_array=')
                print(q_input_get_array)
                print("\n")
                q_input_sum = 0
                for q_input_array_i in range(len(q_i
                    q_input_sum = q_input_sum + q_in

                if(q_input_sum >= spike_threshold):
                    if(len(q_output_array_changed) >
                        for q_output_array_i in rang
                            q_output_array_changed[q

                    if(thinking_plasticity_type_num
                        print(name + " len(q_output_
                        q_output_array_changed = add




                input_for_sum_array.append(q_output_
                if(len(input_for_sum_array) > input_
                    input_for_sum_array.pop(0)
```

```
                q_input_get_array = []
            else:
                input_for_sum_array.append(0)
                if(len(input_for_sum_array) > input_
                    input_for_sum_array.pop(0)




        if event_array[1].is_set():  # 集計タイミングが
            print(name + " sum_event_occred")
            sum_of_inputs_pre = sum_of_inputs_now
            sum_of_inputs_now = sum(input_for_sum_ar
            if(first_flag > 0):
                if(thickness_plasticity_type_num ==

                    learned_value_for_q_output = (su
                    q_output_value_learned = q_outpu
                    print(name + " learned_value_for

                    spike_threshold = spike_threshol
                    print(name + " learned_spike_thr
                    sleep_time_length_neuron_middle_
                    print(name + " sleep_time_length
                    q_value_interval_array[0].put(sl

                else:
                    spike_threshold = spike_threshol
#                    spike_threshold = spike_thresho

            else:
                first_flag = 1




####for Windows
if __name__ == '__main__':
######
```

```
    q_send_disp = Queue()
    q_send_a = Queue()
    q_send_b1 = Queue()
    q_send_b2 = Queue()



#    timer_sub_0_proc = Process(target=subprocess_ti
    timer_sub_1_proc = Process(target=subprocess_tim
#    timer_sub_2_proc = Process(target=subprocess_ti
    timer_sub_3_proc = Process(target=subprocess_tim

#    timer_sub_a0_proc = Process(target=subprocess_t
    timer_sub_a1_proc = Process(target=subprocess_ti
#    timer_sub_b0_proc = Process(target=subprocess_t
    timer_sub_b1_proc = Process(target=subprocess_ti


#    resource_flow_amount_in_send_proc = Process(tar
#    resource_flow_amount_out_send_proc = Process(ta


#    resource_flow_amount_in_detection_proc = Proces
#    resource_flow_amount_out_detection_proc = Proce
    resource_flow_amount_in_detection_proc = Process
    resource_flow_amount_out_detection_proc = Proces

#def resource_preservation_amount_sum_calculate(name
#env_value_consumption = 20
#env_value_preservation_amount_full = 2000

    resource_preservation_amount_sum_calculate_proc


    ####変数の変更が必要。促進信号と抑制信号の両方を、それぞ
    resource_flow_plus_minus_detection_proc = Proces
```

```
    resource_result_output_1_proc = Process(target=r
    resource_result_output_2_proc = Process(target=r



    cell_input_proc = Process(target=cell_input, arg

    q_middle_output_array_1 = []
    q_middle_output_array_1.append(q_value_array_neu
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_2 = []
    q_middle_output_array_2.append(q_value_array_neu
    cell_neuron_middle_2_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_3 = []
    q_middle_output_array_3.append(q_value_array_neu
    q_middle_output_array_3.append(q_value_array_neu
    cell_neuron_middle_3_proc = Process(target=cell_

    cell_output_1_proc = Process(target=cell_output,
#    cell_output_2_proc = Process(target=cell_output
#    cell_output_3_proc = Process(target=cell_output

#    timer_sub_0_proc.start()
    timer_sub_1_proc.start()
#    timer_sub_2_proc.start()
    timer_sub_3_proc.start()
#    timer_sub_a0_proc.start()
    timer_sub_a1_proc.start()
#    timer_sub_b0_proc.start()
    timer_sub_b1_proc.start()

    cell_input_proc.start()
    cell_neuron_middle_1_proc.start()
    cell_neuron_middle_2_proc.start()
    cell_neuron_middle_3_proc.start()
    cell_output_1_proc.start()
```

```
#    cell_output_2_proc.start()
#    cell_output_3_proc.start()
#    resource_flow_amount_in_send_proc.start()
#    resource_flow_amount_out_send_proc.start()


    resource_flow_amount_in_detection_proc.start()
    resource_flow_amount_out_detection_proc.start()

    resource_preservation_amount_sum_calculate_proc.

    resource_flow_plus_minus_detection_proc.start()

    resource_result_output_1_proc.start()
    resource_result_output_2_proc.start()



    window = tk.Tk()

    frame_disp = tk.Frame()
    frame_a = tk.Frame()
    frame_b1 = tk.Frame()
    frame_b2 = tk.Frame()

    label_a = tk.Label(master=frame_a, text="To inpu
    label_a.pack()

    label_b1 = tk.Label(master=frame_b1, text="In To
    label_b1.pack()

    label_b2 = tk.Label(master=frame_b2, text="Out T
    label_b2.pack()


    entry_disp = tk.Entry(master=frame_disp)
    entry_disp.pack()

    entry_a = tk.Entry(master=frame_a)
    entry_a.insert(0, "100")
```

```
entry_a.pack()

entry_b1 = tk.Entry(master=frame_b1)
entry_b1.insert(0, "100")
entry_b1.pack()
entry_b2 = tk.Entry(master=frame_b2)
entry_b2.insert(0, "100")
entry_b2.pack()

def command_a():
    text_entry = entry_a.get()
    q_send_a.put(text_entry)
#    entry.delete(0, 4)
#    entry_a.delete(0, tk.END)

#    entry.insert(0, "Python")


def command_b1():
    text_entry = entry_b1.get()
    q_send_b1.put(text_entry)
#    entry.delete(0, 4)
#    entry_a.delete(0, tk.END)

#    entry.insert(0, "Python")

def command_b2():
    text_entry = entry_b2.get()
    q_send_b2.put(text_entry)
#    entry.delete(0, 4)
#    entry_a.delete(0, tk.END)

#    entry.insert(0, "Python")

button_a = tk.Button(
    master=frame_a,
    text="Submit",
    width=25,
    height=5,
    bg="green",
```

```
        fg="white",
#          command=lambda: window.quit()
        command=lambda: command_a()
    )

    button_a.pack()




    button_b1 = tk.Button(
        master=frame_b1,
        text="Submit",
        width=25,
        height=5,
        bg="blue",
        fg="white",
#          command=lambda: window.quit()
        command=lambda: command_b1()
    )

    button_b1.pack()

    button_b2 = tk.Button(
        master=frame_b2,
        text="Submit",
        width=25,
        height=5,
        bg="red",
        fg="white",
#          command=lambda: window.quit()
        command=lambda: command_b2()
    )

    button_b2.pack()
```

```
frame_disp.pack()
frame_a.pack()
frame_b1.pack()
frame_b2.pack()

window.mainloop()
```

To return to the top page.

Source code _4_2

```
# coding: UTF-8
import multiprocessing
from multiprocessing import Process, Queue, Pipe
import os
import time
import random
import copy
import tkinter as tk



#env_value_input = 300
env_value_input = 0
env_value_input_plus = 1
env_value_input_minus = -1
env_value_output = [300,-300,300]
env_value_resource_preservation_init = 1000
env_value_consumption = 20
env_value_preservation_amount_full = 2000
cell_name_array_io_input = ['io_input_01','io_input_
cell_name_array_pm_output = ['pm_output_plus','pm_ou
cell_name_array_neuron_input = ['nr_input_01','nr_ir
```

```
cell_name_array_neuron_output = ['nr_output_01','nr_
cell_name_array_neuron_middle = ['nr_middle_01','nr_
cell_name_array_pm_detect = ['pm_detect_01']
cell_name_array_io_detect = ['io_detect_inflow','io_
cell_name_array_send = ['send_inflow','send_outflow'
cell_name_array_p_amount = ['p_amount_01']
cell_facilitation_suppression_type_num_array_neuron_
cell_thickness_plasticity_type_num_array_neuron_midd
cell_thinking_plasticity_type_num_array_neuron_middl
sleep_time_length_input = 1
sleep_time_length_neuron_middle = 2
sleep_time_length_inflow = 0.4
sleep_time_length_outflow = 0.2
sleep_time_length_input_sum = 2
sleep_time_length_result_out = 3.5
spike_threshold_neuron_middle = 100
output_value_neuron_middle = 100
#output_value_result_out = 30
input_for_sum_num_length = 10
spike_num_percent = 0
spike_threshold_learning_variable = 1.1
sleep_time_length_neuron_middle_learning_variable =
input_low_threshold = 0
input_high_threshold = 1000
input_amp_variable = 1.1


event_array = []
for sub_num_a in range(4):
    event_temp = multiprocessing.Event()
    event_array.append(event_temp)


cell_neuron_middle_all_num = 7
cell_input_all_num  = 1
cell_output_all_num  = 1
cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_mid
#cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_mi

q_value_array_neuron_middle = []
```

```
q_value_array_connection_target = []

#for value_num_i in range(cell_new_connection_target
for value_num_i in range(cell_neuron_middle_all_num)
#No.0. 中間神経細胞1の入力値。 No.1. 出力細胞1の入力値。 No
    q_temp = Queue()
#    q_value_array_connection_target.append(q_temp)
    q_value_array_neuron_middle.append(q_temp)

q_value_array_neuron_input = []
for value_num_i in range(cell_input_all_num):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_neuron_input.append(q_temp)

q_value_array_neuron_output = []
for value_num_i in range(cell_output_all_num):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_neuron_output.append(q_temp)

q_value_array_initial = []
for value_num_i in range(2): #発火。集計。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_initial.append(q_temp)



q_value_array_interval = []
for value_num_i in range(2): #発火。集計。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_interval.append(q_temp)


q_value_array_env_common = []
for value_num_i in range(1): #環境変数。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_env_common.append(q_temp)

q_value_array_flow_in_out = []
for value_num_i in range(2): #流入。流出。
    q_temp = Queue()
```

```
    q_value_array_flow_in_out.append(q_temp)


#q_value_array_resource_preservation = []
#for value_num_i in range(1): #蓄積。
#    q_temp = Queue()
#    q_value_array_flow_in_out.append(q_temp)




q_value_array_flow_plus_minus = []
for value_num_i in range(2): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_flow_plus_minus.append(q_temp)

q_value_array_facilitate_inhibit = []
for value_num_i in range(4): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_facilitate_inhibit.append(q_temp)

q_value_array_pm_temp = []


def add_new_item_to_existing_list_with_all_list_with
    new_list = []
    new_list = copy.copy(existing_list)
    out_num_temp = random.randint(0,(len(all_list))
    new_list.append(all_list[out_num_temp])
    return new_list





def subprocess_timer(sleep_time_length, event):
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点
    while True:
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
```

```
        event.set()  # 発火すること。Ignite.  Зажигани


def subprocess_timer_using_queue(sleep_time_length,
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
    q_len_now = 0
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点
    while True:
        #print("sleep_time_length now=" + str(sleep_
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
        event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание
        if(q.empty() == False):
                q_len_now = q.qsize()
                for q_num_i in range(q_len_now):
                    sleep_time_length_changed = floa
                print("event sleep_time_length_chang




def resource_flow_amount_in_out_send(name,env_value_
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        if event_array.is_set():
#                   env_value_temp = float(q_input.
            q_env_send.put(env_value_output)
            print(name + " env_value_send=" + str(en




def resource_flow_amount_in_out_detection(name,facil
    env_value_input = env_value_input_origin
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1
```

```
    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_r
                    env_value_input = env_value_inpu
#             if(env_value_input < 0):
#                 env_value_input = 0

        env_value_input = env_value_input * facilita

#         print(name + " env_value_now=" + str(env_va
#         for q_output_array_i in range(len(q_output_

#             if(env_value_input > 0):
#                 q_output_array[q_output_array_i].pu
        q_output_array.put(env_value_input)
        q_output_2_array.put(env_value_input)
        print(name +  ' ' + str(env_value_input) + '
        env_value_input = 0


def resource_preservation_amount_sum_calculate(name,
    env_value_input = env_value_input_origin
    env_value_consumption = env_value_consumption_or
    env_value_preservation_amount_full = env_value_p
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1
    preservation_rate = 0
    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_r
                    env_value_input = env_value_inpu
#             if(env_value_input < 0):
#                 env_value_input = 0
```

```
        env_value_input = env_value_input - env_valu
#        env_value_input = env_value_input * facilit

#        print(name + " env_value_now=" + str(env_va
#        for q_output_array_i in range(len(q_output_

#            if(env_value_input > 0):
#                q_output_array[q_output_array_i].pu
#        q_output_array.put(env_value_input)
        print(name +  ' resource_preservation_amount
        preservation_rate = env_value_input / env_va
        print(name +  ' resource_preservation_rate=
        if((preservation_rate < 0.1) and (preservati
            print(name +  ' The living thing has bee

#        env_value_input = 0
        if(env_value_input < 0):
            print(name +  ' The living thing was ter




def resource_flow_plus_minus_detection(name,facilita
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    q_output_array_changed = []
#    q_output_array_changed = copy.deepcopy(q_output
    q_output_array_changed = q_output_array
    input_for_sum_array = []
    q_output_value_learned = q_output_value
    sum_of_inputs_pre = 0
    sum_of_inputs_now = 0
    learned_value_for_q_output = 0
    first_flag = 0
    sleep_time_length_neuron_middle_learned = sleep_
    while True:
        if event_array[0].is_set():  # 発火タイミングが

            print(name + " spike_event_occred\n")
            if(q_input.empty() == False):
```

```
                q_input_len_now = q_input.qsize()
                for q_input_num_i in range(q_input_l
                        q_input_get_array.append(int
                print(name + ' q_input_get_array=')
                print(q_input_get_array)
                print("\n")
                q_input_sum = 0
                for q_input_array_i in range(len(q_i
                    q_input_sum = q_input_sum + q_in

#                if(q_input_sum == q_input_sum):
#                if(q_input_sum >= spike_threshold):
#                    if(len(q_output_array_changed)
#                        for q_output_array_i in ran
#                            q_output_array_changed[
#                            q_output_array_changed[

#                    print("len(q_output_array_chang
#                    q_output_array_changed = add_ne



#
#               input_for_sum_array.append(q_output_
                input_for_sum_array.append(q_input_s
                if(len(input_for_sum_array) > input_
                    input_for_sum_array.pop(0)
                q_input_get_array = []
            else:
                input_for_sum_array.append(0)
                if(len(input_for_sum_array) > input_
                    input_for_sum_array.pop(0)




        if event_array[1].is_set():  # 集計タイミングか
            print(name + " sum_event_occred\n")
            sum_of_inputs_pre = sum_of_inputs_now
            sum_of_inputs_now = sum(input_for_sum_ar
            print(name + ' input_for_sum_array=')
```

```
            print(input_for_sum_array)
            print(name + ' sum inputs now=' + str(su
            if(first_flag > 0):
#                learned_value_for_q_output = (sum_c
#                q_output_value_learned = q_output_v
#                print("learned_value_for_q_output="

#                spike_threshold = spike_threshold *
#                print("learned_spike_threshold=" +
#                sleep_time_length_neuron_middle_lea
#                print("sleep_time_length_neuron_mid
#                q_value_interval_array[0].put(sleep
                if(sum_of_inputs_now < 0):
                    #'sum_value_minus_thus_inhibit'
                    q_value_interval_array[1].put(-1
                    q_value_interval_array[3].put(1)
#                    print('')
                elif(sum_of_inputs_now > 0):
                    #'sum_value_plus_thus_facilitate
                    q_value_interval_array[0].put(1)
                    q_value_interval_array[2].put(-1
                else:
#                    q_value_interval_array[0].put('
#                    q_value_interval_array[0].put('
                    sum_of_inputs_now = sum_of_input
            else:
                first_flag = 1


def resource_result_output(name,env_value_output,q_i
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
#        env_value_temp = float(q_input.get(True))
        env_value_temp = str(q_input.get(True))
        print(name + " env_value_changed=" + str(env
        print(name + " env_value_output=" + str(env_

        q_env_send.put(env_value_output)
#        print(name + " env_value_change_minus=" + s
```

```
def cell_input(name,env_value_input_origin,q_output_
    env_value_input = env_value_input_origin
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1

    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_n
#                    env_value_input = env_value_inp
                    env_value_input = int(q_env_rece
            if(env_value_input < 0):
                env_value_input = 0



        print(name + " env_value_now=" + str(env_val
        for q_output_array_i in range(len(q_output_a

            if(env_value_input < input_low_threshold
                print(name + " env_value is too low.
                env_value_input = env_value_input *
                print(name + " env_value_changed=" +

                if(env_value_input < input_low_thres
                    low_amp_times_num = low_amp_time
            elif(env_value_input > input_high_thresh
                print(name + " env_value is too high
                env_value_input = env_value_input *
                print(name + " env_value_changed=" +
                if(env_value_input > input_high_thre
```

```
                high_amp_times_num = high_amp_ti
            else:
                env_value_input = env_value_input
            if(env_value_input > 0):
                q_output_array[q_output_array_i].put


def cell_output(name,env_value_output,q_input,q_env_
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        env_value_temp = float(q_input.get(True))
        q_env_send.put(env_value_output)
        print(name + " env_value_change=" + str(env_


def cell_neuron_middle(name,facilitation_suppressior
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    q_output_array_changed = []
#     q_output_array_changed = copy.deepcopy(q_output
    q_output_array_changed = q_output_array
    input_for_sum_array = []
    q_output_value_learned = q_output_value
    sum_of_inputs_pre = 0
    sum_of_inputs_now = 0
    learned_value_for_q_output = 0
    first_flag = 0
    sleep_time_length_neuron_middle_learned = sleep_
    while True:
        if event_array[0].is_set():  # 発火タイミングカ
            print(name + " spike_event_occred\n")

            if(q_input.empty() == False):
                q_input_len_now = q_input.qsize()
                for q_input_num_i in range(q_input_l
                        q_input_get_array.append(int
                print(name + ' q_input_get_array=')
                print(q_input_get_array)
                print("\n")
```

```
            q_input_sum = 0
            for q_input_array_i in range(len(q_i
                q_input_sum = q_input_sum + q_in

            if(q_input_sum >= spike_threshold):
                if(len(q_output_array_changed) >
                    for q_output_array_i in rang
                        q_output_array_changed[q

                if(thinking_plasticity_type_num
                    print(name + " len(q_output_
                    q_output_array_changed = add




            input_for_sum_array.append(q_output_
            if(len(input_for_sum_array) > input_
                input_for_sum_array.pop(0)
            q_input_get_array = []
        else:
            input_for_sum_array.append(0)
            if(len(input_for_sum_array) > input_
                input_for_sum_array.pop(0)





    if event_array[1].is_set():  # 集計タイミングが
        print(name + " sum_event_occred")
        sum_of_inputs_pre = sum_of_inputs_now
        sum_of_inputs_now = sum(input_for_sum_ar
        if(first_flag > 0):
            if(thickness_plasticity_type_num ==

                learned_value_for_q_output = (su
                q_output_value_learned = q_outpu
                print(name + " learned_value_for

                spike_threshold = spike_threshol
                print(name + " learned_spike_thr
```

```
                    sleep_time_length_neuron_middle_
                    print(name + " sleep_time_length
                    q_value_interval_array[0].put(sl

                else:
                    spike_threshold = spike_threshol
#                    spike_threshold = spike_thresho

            else:
                first_flag = 1




####for Windows
if __name__ == '__main__':
######


    q_send_disp = Queue()
    q_send_a = Queue()
    q_send_b1 = Queue()
    q_send_b2 = Queue()




#    timer_sub_0_proc = Process(target=subprocess_ti
    timer_sub_1_proc = Process(target=subprocess_tim
#    timer_sub_2_proc = Process(target=subprocess_ti
    timer_sub_3_proc = Process(target=subprocess_tim

#    timer_sub_a0_proc = Process(target=subprocess_t
    timer_sub_a1_proc = Process(target=subprocess_ti
#    timer_sub_b0_proc = Process(target=subprocess_t
    timer_sub_b1_proc = Process(target=subprocess_ti


#    resource_flow_amount_in_send_proc = Process(tar
#    resource_flow_amount_out_send_proc = Process(ta
```

```
#    resource_flow_amount_in_detection_proc = Proces
#    resource_flow_amount_out_detection_proc = Proce
    resource_flow_amount_in_detection_proc = Process
    resource_flow_amount_out_detection_proc = Proces

#def resource_preservation_amount_sum_calculate(name
#env_value_consumption = 20
#env_value_preservation_amount_full = 2000

    resource_preservation_amount_sum_calculate_proc


    ####変数の変更が必要。促進信号と抑制信号の両方を、それぞ
    resource_flow_plus_minus_detection_proc = Proces






    resource_result_output_1_proc = Process(target=r
    resource_result_output_2_proc = Process(target=r




    cell_input_proc = Process(target=cell_input, arg

    q_middle_output_array_1 = []
    q_middle_output_array_1.append(q_value_array_neu
    q_middle_output_array_1.append(q_value_array_neu
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_2 = []
    q_middle_output_array_2.append(q_value_array_neu
    cell_neuron_middle_2_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_3 = []
    q_middle_output_array_3.append(q_value_array_neu
    cell_neuron_middle_3_proc = Process(target=cell_
```

```
    q_middle_output_array_4 = []
    q_middle_output_array_4.append(q_value_array_neu
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_5 = []
    q_middle_output_array_5.append(q_value_array_neu
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_6 = []
    q_middle_output_array_6.append(q_value_array_neu
    q_middle_output_array_6.append(q_value_array_neu
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_7 = []
    q_middle_output_array_7.append(q_value_array_neu
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_



    cell_output_1_proc = Process(target=cell_output,
#    cell_output_2_proc = Process(target=cell_output
#    cell_output_3_proc = Process(target=cell_output

#    timer_sub_0_proc.start()
    timer_sub_1_proc.start()
#    timer_sub_2_proc.start()
    timer_sub_3_proc.start()
#    timer_sub_a0_proc.start()
    timer_sub_a1_proc.start()
#    timer_sub_b0_proc.start()
    timer_sub_b1_proc.start()

    cell_input_proc.start()
    cell_neuron_middle_1_proc.start()
    cell_neuron_middle_2_proc.start()
    cell_neuron_middle_3_proc.start()
    cell_output_1_proc.start()
#    cell_output_2_proc.start()
#    cell_output_3_proc.start()
#    resource_flow_amount_in_send_proc.start()
```

```
#    resource_flow_amount_out_send_proc.start()


    resource_flow_amount_in_detection_proc.start()
    resource_flow_amount_out_detection_proc.start()

    resource_preservation_amount_sum_calculate_proc.

    resource_flow_plus_minus_detection_proc.start()

    resource_result_output_1_proc.start()
    resource_result_output_2_proc.start()




    window = tk.Tk()

    frame_disp = tk.Frame()
    frame_a = tk.Frame()
    frame_b1 = tk.Frame()
    frame_b2 = tk.Frame()

    label_a = tk.Label(master=frame_a, text="To inpu
    label_a.pack()

    label_b1 = tk.Label(master=frame_b1, text="In To
    label_b1.pack()

    label_b2 = tk.Label(master=frame_b2, text="Out T
    label_b2.pack()


    entry_disp = tk.Entry(master=frame_disp)
    entry_disp.pack()

    entry_a = tk.Entry(master=frame_a)
    entry_a.insert(0, "100")
    entry_a.pack()

    entry_b1 = tk.Entry(master=frame_b1)
```

```
    entry_b1.insert(0, "100")
    entry_b1.pack()
    entry_b2 = tk.Entry(master=frame_b2)
    entry_b2.insert(0, "100")
    entry_b2.pack()

    def command_a():
        text_entry = entry_a.get()
        q_send_a.put(text_entry)
    #    entry.delete(0, 4)
    #    entry_a.delete(0, tk.END)

    #    entry.insert(0, "Python")


    def command_b1():
        text_entry = entry_b1.get()
        q_send_b1.put(text_entry)
    #    entry.delete(0, 4)
    #    entry_a.delete(0, tk.END)

    #    entry.insert(0, "Python")

    def command_b2():
        text_entry = entry_b2.get()
        q_send_b2.put(text_entry)
    #    entry.delete(0, 4)
    #    entry_a.delete(0, tk.END)

    #    entry.insert(0, "Python")

    button_a = tk.Button(
        master=frame_a,
        text="Submit",
        width=25,
        height=5,
        bg="green",
        fg="white",
#        command=lambda: window.quit()
        command=lambda: command_a()
```

```
    )

    button_a.pack()




    button_b1 = tk.Button(
        master=frame_b1,
        text="Submit",
        width=25,
        height=5,
        bg="blue",
        fg="white",
#        command=lambda: window.quit()
        command=lambda: command_b1()
    )

    button_b1.pack()

    button_b2 = tk.Button(
        master=frame_b2,
        text="Submit",
        width=25,
        height=5,
        bg="red",
        fg="white",
#        command=lambda: window.quit()
        command=lambda: command_b2()
    )

    button_b2.pack()
```

```
frame_disp.pack()
frame_a.pack()
frame_b1.pack()
frame_b2.pack()

window.mainloop()
```

To return to the top page.

Source code _5

```
# coding: UTF-8
import multiprocessing
import subprocess
from multiprocessing import Process, Queue, Pipe
import os
import time
import random
import copy
import tkinter as tk
import psutil #pip install psutil
from subprocess import check_output
import signal
import sys              # pythonのシステム関連のモジュールを
from signal import SIGINT
import math


#env_value_input = 300
env_value_input = 0
env_value_input_plus = 1
env_value_input_minus = -1
env_value_output = [300,-300,600,-600]
env_value_feedback_output = [300,300,300,300]
```

```
env_value_resource_preservation_init = 1000
env_value_consumption = 20
env_value_preservation_amount_full = 2000
cell_name_array_io_input = ['io_input_01','io_input_
cell_name_array_pm_output = ['pm_output_plus','pm_ou
cell_name_array_neuron_input = ['nr_input_01','nr_in
cell_name_array_neuron_output = ['nr_output_01','nr_
cell_name_array_neuron_middle = ['nr_middle_01','nr_
cell_name_array_pm_detect = ['pm_detect_01']
cell_name_array_io_detect = ['io_detect_inflow','io_
cell_name_array_send = ['send_inflow','send_outflow'
cell_name_array_p_amount = ['p_amount_01']
cell_name_array_termination = ['bio_termination']

env_name_array_mediate = ['mediate_01','mediate_02',
cell_facilitation_suppression_type_num_array_neuron_
cell_thickness_plasticity_type_num_array_neuron_midd
cell_thinking_plasticity_type_num_array_neuron_middl
cell_feedback_add_multiplicate_flag_num_array_neuron
cell_feedback_newest_average_flag_num_array_neuron_m
cell_facilitation_suppression_type_num_array_pm = [1
cell_thickness_plasticity_type_num_array_pm = [0,0]
cell_thinking_plasticity_type_num_array_pm = [0,0]
sleep_time_length_input = 1
sleep_time_length_neuron_middle = 2
sleep_time_length_inflow = 0.4
sleep_time_length_outflow = 0.2
sleep_time_length_input_sum = 2
sleep_time_length_result_out = 3.5
spike_threshold_neuron_middle = 100
output_value_neuron_middle = 100
#output_value_result_out = 30
input_for_sum_num_length = 10
spike_num_percent = 0
spike_threshold_learning_variable = 1.1
sleep_time_length_neuron_middle_learning_variable =
input_low_threshold = 0
input_high_threshold = 1000
input_amp_variable = 1.1
sigmoid_logistic_flag = 2
```

```
event_array = []
for sub_num_a in range(4):
    event_temp = multiprocessing.Event()
    event_array.append(event_temp)


cell_neuron_middle_all_num = 6
cell_input_all_num  = 1
cell_output_all_num  = 3
cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_mic
#cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_mi
io_mediate_all_num  = 5

q_value_array_neuron_middle = []
q_value_array_connection_target = []

#for value_num_i in range(cell_new_connection_target
for value_num_i in range(cell_neuron_middle_all_num)
#No.0. 中間神経細胞1の入力値。 No.1. 出力細胞1の入力値。 No
    q_temp = Queue()
#    q_value_array_connection_target.append(q_temp)
    q_value_array_neuron_middle.append(q_temp)

q_value_array_neuron_input = []
for value_num_i in range(cell_input_all_num):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_neuron_input.append(q_temp)

q_value_array_neuron_output = []
for value_num_i in range(cell_output_all_num):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_neuron_output.append(q_temp)

q_value_array_initial = []
for value_num_i in range(2): #発火。集計。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_initial.append(q_temp)
```

```
q_value_array_interval = []
for value_num_i in range(2): #発火。集計。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_interval.append(q_temp)

q_value_array_mediate = []
for value_num_i in range(io_mediate_all_num): #環境変
    q_temp = Queue()
    q_value_array_mediate.append(q_temp)

q_value_array_env_common = []
for value_num_i in range(1): #環境変数。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_env_common.append(q_temp)

q_value_array_flow_in_out = []
for value_num_i in range(2): #流入。流出。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_flow_in_out.append(q_temp)


q_value_array_feedback_send = []
for value_num_i in range(cell_neuron_middle_all_num)
    q_temp = Queue()
    q_value_array_feedback_send.append(q_temp)


#q_value_array_resource_preservation = []
#for value_num_i in range(1): #蓄積。
#    q_temp = Queue()
#    q_value_array_flow_in_out.append(q_temp)



q_value_array_flow_plus_minus = []
for value_num_i in range(2): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_flow_plus_minus.append(q_temp)
```

```
q_value_array_sum_of_inputs_now_out_array = []
for value_num_i in range(4): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_sum_of_inputs_now_out_array.append


q_value_array_facilitate_inhibit = []
for value_num_i in range(4): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_facilitate_inhibit.append(q_temp)

q_value_array_pm_temp = []

q_value_feedback_calc_out = Queue()


def stable_sigmoid(x):

    if x >= 0:
        z = math.exp(-x)
        sig = 1 / (1 + z)
        return sig
    else:
        z = math.exp(x)
        sig = z / (1 + z)
        return sig


def add_new_item_to_existing_list_with_all_list_with
    new_list = []
    new_list = copy.copy(existing_list)
    out_num_temp = random.randint(0,(len(all_list))
    new_list.append(all_list[out_num_temp])
    return new_list




def subprocess_timer(sleep_time_length, event):
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
```

```
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点
    while True:
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
        event.set()  # 発火すること。Ignite.  Зажигани


def subprocess_timer_using_queue(sleep_time_length,
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
    q_len_now = 0
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点
    while True:
        #print("sleep_time_length now=" + str(sleep_
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
        event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание
        if(q.empty() == False):
                q_len_now = q.qsize()
                for q_num_i in range(q_len_now):
                    sleep_time_length_changed = floa
                print("event sleep_time_length_chang




def resource_flow_amount_in_out_send(name,env_value_
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        if event_array.is_set():
#                       env_value_temp = float(q_input.
            q_env_send.put(env_value_output)
            print(name + " env_value_send=" + str(en




def resource_flow_amount_in_out_detection(name,facil
```

```
    env_value_input = env_value_input_origin
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1

    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_n
                    env_value_input = env_value_inpu
#             if(env_value_input < 0):
#                 env_value_input = 0

        env_value_input = env_value_input * facilita

#         print(name + " env_value_now=" + str(env_va
#         for q_output_array_i in range(len(q_output_

#             if(env_value_input > 0):
#                 q_output_array[q_output_array_i].pu
        q_output_array.put(env_value_input)
        q_output_2_array.put(env_value_input)
        print(name +  ' ' + str(env_value_input) + '
        env_value_input = 0


def resource_preservation_amount_sum_calculate(name,
    env_value_input = env_value_input_origin
    env_value_consumption = env_value_consumption_or
    env_value_preservation_amount_full = env_value_p
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1
    preservation_rate = 0
    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
```

```
                q_input_len_now = q_env_received.qsize()
                for q_input_num_i in range(q_input_len_n
                        env_value_input = env_value_inpu
#                if(env_value_input < 0):
#                    env_value_input = 0
            env_value_input = env_value_input - env_valu
#            env_value_input = env_value_input * facilit

#            print(name + " env_value_now=" + str(env_va
#            for q_output_array_i in range(len(q_output_

#                if(env_value_input > 0):
#                    q_output_array[q_output_array_i].pu
#            q_output_array.put(env_value_input)
            print(name +  ' resource_preservation_amount
            preservation_rate = env_value_input / env_va
            print(name +  ' resource_preservation_rate=
            if((preservation_rate < 0.1) and (preservati
                print(name +  ' The living thing has bee

#            env_value_input = 0
            if(env_value_input < 0):
                print(name +  ' The living thing will te
                q_bio_terminate.put("1")



def resource_flow_plus_minus_detection(name,facilita
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    q_output_array_changed = []
    q_value_calc_out_array_changed = []
#     q_output_array_changed = copy.deepcopy(q_output
    q_output_array_changed = q_output_array
    q_value_calc_out_array_changed = q_value_calc_ou
    input_for_sum_array = []
    q_output_value_learned = q_output_value
    sum_of_inputs_pre = 0
    sum_of_inputs_now = 0
    learned_value_for_q_output = 0
```

```
    sum_of_inputs_now_out = 0
    first_flag = 0
    sleep_time_length_neuron_middle_learned = sleep_
    while True:
        if event_array[0].is_set():  # 発火タイミングか

            print(name + " spike_event_occred\n")
            if(q_input.empty() == False):
                q_input_len_now = q_input.qsize()
                for q_input_num_i in range(q_input_l
                        q_input_get_array.append(int
                print(name + ' q_input_get_array=')
                print(q_input_get_array)
                print("\n")
                q_input_sum = 0
                for q_input_array_i in range(len(q_i
                    q_input_sum = q_input_sum + q_in

#                if(q_input_sum == q_input_sum):
#                if(q_input_sum >= spike_threshold):
#                    if(len(q_output_array_changed)
#                        for q_output_array_i in ran
#                            q_output_array_changed[
#                            q_output_array_changed[

#                    print("len(q_output_array_chang
#                    q_output_array_changed = add_ne



#
#               input_for_sum_array.append(q_output_
                input_for_sum_array.append(q_input_s
                if(len(input_for_sum_array) > input_
                    input_for_sum_array.pop(0)
                q_input_get_array = []
            else:
                input_for_sum_array.append(0)
                if(len(input_for_sum_array) > input_
                    input_for_sum_array.pop(0)
```

```
        if event_array[1].is_set():  # 集計タイミングか
            print(name + " sum_event_occred\n")
            sum_of_inputs_pre = sum_of_inputs_now
            sum_of_inputs_now = sum(input_for_sum_ar
            print(name + ' input_for_sum_array=')
            print(input_for_sum_array)
            print('\n')
            print(name + ' sum inputs now=' + str(su
            if(first_flag > 0):
#                learned_value_for_q_output = (sum_o
#                q_output_value_learned = q_output_v
#                print("learned_value_for_q_output="

#                spike_threshold = spike_threshold *
#                print("learned_spike_threshold=" +
#                sleep_time_length_neuron_middle_lea
#                print("sleep_time_length_neuron_mid
#                q_value_interval_array[0].put(sleep
                if(abs(sum_of_inputs_now) > 0):
                    if(sigmoid_logistic_flag == 1):
                        sum_of_inputs_now_out = stab
                    elif(sigmoid_logistic_flag == 2)
                        sum_of_inputs_now_out = math
                    else:
                        sum_of_inputs_now_out = abs(

                print(name + " sum_of_inputs_now_out

                if(sum_of_inputs_now < 0):
                    #'sum_value_minus_thus_inhibit'
                    q_value_calc_out_array_changed[1
                    q_value_calc_out_array_changed[3
#                    print('')
                elif(sum_of_inputs_now > 0):
                    #'sum_value_plus_thus_facilitate
                    q_value_calc_out_array_changed[0
                    q_value_calc_out_array_changed[2
```

```
                else:
#                    q_value_interval_array[0].put('
#                    q_value_interval_array[0].put('
                    sum_of_inputs_now = sum_of_input

                #q_value_calc_out.put(sum_of_inputs_


                if(sum_of_inputs_now < 0):
                    #'sum_value_minus_thus_inhibit'
                    q_value_interval_array[1].put(-1
                    q_value_interval_array[3].put(1)
#                    print('')
                elif(sum_of_inputs_now > 0):
                    #'sum_value_plus_thus_facilitate
                    q_value_interval_array[0].put(1)
                    q_value_interval_array[2].put(-1
                else:
#                    q_value_interval_array[0].put('
#                    q_value_interval_array[0].put('
                    sum_of_inputs_now = sum_of_input
            else:
                first_flag = 1


def resource_result_output(name,env_value_output,q_i
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
#        env_value_temp = float(q_input.get(True))
        env_value_temp = int(q_value_calc_input.get(
        #env_value_temp = env_value_temp * env_value
        #env_value_temp = q_input.get(True)
        print(name + " resource_value_changed=" + st
#        print(name + " env_value_output=" + str(env
#        print(name + " env_value_output=" + str(env

#        q_env_send.put(env_value_output)
#        q_env_send.put(env_value_temp * env_value_c
        q_env_send.put(env_value_temp)
```

```
#         print(name + " env_value_change_minus=" + s





def cell_input(name,env_value_input_origin,q_output_
    env_value_input = env_value_input_origin
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1

    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_n
#                    env_value_input = env_value_inp
                    env_value_input = int(q_env_rece
            if(env_value_input < 0):
                env_value_input = 0




        print(name + " env_value_now=" + str(env_val
        for q_output_array_i in range(len(q_output_a

            if(env_value_input < input_low_threshol
                print(name + " env_value is too low.
                env_value_input = env_value_input *
                print(name + " env_value_changed=" +

                if(env_value_input < input_low_thres
                    low_amp_times_num = low_amp_time
            elif(env_value_input > input_high_thresh
                print(name + " env_value is too high
                env_value_input = env_value_input *
                print(name + " env_value_changed=" +
```

```
                if(env_value_input > input_high_thre
                    high_amp_times_num = high_amp_ti
            else:
                env_value_input = env_value_input
            if(env_value_input > 0):
                q_output_array[q_output_array_i].put


def cell_output(name,env_value_output,q_input,q_env_
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        env_value_temp = float(q_input.get(True))
        q_env_send.put(env_value_output)
        print(name + " env_value_change=" + str(env_


def cell_neuron_middle(name,facilitation_suppression
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    q_output_array_changed = []
    #q_output_array_changed = copy.deepcopy(q_output
    q_output_array_changed = q_output_array
    input_for_sum_array = []
    q_resource_feedback_get_array = []
    q_resource_feedback_sum = 0
    q_resource_feedback_average = 0
    q_resource_feedback_newest = 0
    q_output_value_learned = q_output_value
    sum_of_inputs_pre = 0
    sum_of_inputs_now = 0
    learned_value_for_q_output = 0
    first_flag = 0
    feedback_result_value = 1
    feedback_result_value_init = 1

    sleep_time_length_neuron_middle_learned = sleep_
    while True:
        if event_array[0].is_set():  # 発火タイミングが
            print(name + " spike_event_occred\n")
```

```
            if(q_input.empty() == False):
                q_input_len_now = q_input.qsize()
                for q_input_num_i in range(q_input_l
                        q_input_get_array.append(int
                print(name + ' q_input_get_array=')
                print(q_input_get_array)
                print("\n")
                q_input_sum = 0
                for q_input_array_i in range(len(q_i
                    q_input_sum = q_input_sum + q_in

                if(q_input_sum >= spike_threshold):
                    if(len(q_output_array_changed) >
                        for q_output_array_i in rang
                            if(feedback_add_multipli
                                q_output_array_chang
                            elif(feedback_add_multip
                                q_output_array_chang
                            else:
                                q_output_array_chang

                    if(thinking_plasticity_type_num
                        print(name + " len(q_output_
                        q_output_array_changed = add




                input_for_sum_array.append(q_output_
                if(len(input_for_sum_array) > input_
                    input_for_sum_array.pop(0)
                q_input_get_array = []
            else:
                input_for_sum_array.append(0)
                if(len(input_for_sum_array) > input_
                    input_for_sum_array.pop(0)


    #q_resource_feedback
            if(q_resource_feedback.empty() == False)
```

```
        q_resource_feedback_len_now = q_reso
        for q_resource_feedback_num_i in ran
                #q_resource_feedback_get_arr
                q_resource_feedback_get_arra

        print(name + ' q_resource_feedback_g
        print(q_resource_feedback_get_array)
        print("\n")
        q_resource_feedback_sum = 0
        q_resource_feedback_newest = 0
        for q_resource_feedback_array_i in r
            q_resource_feedback_sum = q_reso
            q_resource_feedback_newest = q_r
        q_resource_feedback_average = q_reso
        if(feedback_newest_average_flag == 1
            feedback_result_value = q_resour
        elif(feedback_newest_average_flag ==
            feedback_result_value = q_resour
        else:
            feedback_result_value = feedback
        print(name + ' feedback_result_value

if event_array[1].is_set():  # 集計タイミングか
    print(name + " sum_event_occred\n")
    sum_of_inputs_pre = sum_of_inputs_now
    sum_of_inputs_now = sum(input_for_sum_ar
    if(first_flag > 0):
        if(thickness_plasticity_type_num ==
            if(len(input_for_sum_array) > 0)
                learned_value_for_q_output =

                q_output_value_learned = q_o
                if(learned_value_for_q_outpu
                    print(name + " learned_v
                spike_threshold = spike_thre
                if(spike_threshold > 0):
                    print(name + " learned_s
                sleep_time_length_neuron_mic

                if(sleep_time_length_neuron_
```

```
                            print(name + " sleep_tim
                        q_value_interval_array[0].pu

                else:
                    spike_threshold = spike_threshol
#                    spike_threshold = spike_thresho

            else:
                first_flag = 1




def environment_mediate_output_to_input(name,env_val
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    env_value_output_changed = env_value_output
    q_env_send_array_changed = []
    q_env_send_array_changed = q_env_send_array

    while True:
        env_value_temp = int(q_input.get(True))
        env_value_output_changed = env_value_temp
        for q_send_array_i in range(len(q_env_send_a
            q_env_send_array_changed[q_send_array_i]
        print(name + " env_value_mediate=" + str(env




def terminate_all_bio_processes(name,q_input,bio_pro

    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        env_value_temp = int(q_input.get(True))
        if(env_value_temp == 1):
            print(name + " Biological_termination_st
            for ps_array_i in range(len(bio_process_
                pt = psutil.Process(bio_process_id_a
                pt.terminate()
                print(name + " following_pid_was_ter
```

```
            print(name + " Biological_termination_wa

####for Windows
if __name__ == '__main__':
######


    q_send_disp = Queue()
    q_send_a = Queue()
    q_send_b1 = Queue()
    q_send_b2 = Queue()

    q_send_for_termination = Queue()

#    bio_process_name_array =['timer_sub_1_proc','ti


    bio_process_array = []

#    timer_sub_0_proc = Process(target=subprocess_ti
    timer_sub_1_proc = Process(target=subprocess_tim
#    timer_sub_2_proc = Process(target=subprocess_ti
    timer_sub_3_proc = Process(target=subprocess_tim

#    timer_sub_a0_proc = Process(target=subprocess_t
    timer_sub_a1_proc = Process(target=subprocess_ti
#    timer_sub_b0_proc = Process(target=subprocess_t
    timer_sub_b1_proc = Process(target=subprocess_ti


#    resource_flow_amount_in_send_proc = Process(tar
#    resource_flow_amount_out_send_proc = Process(ta


#    resource_flow_amount_in_detection_proc = Proces
#    resource_flow_amount_out_detection_proc = Proce
    resource_flow_amount_in_detection_proc = Process
    resource_flow_amount_out_detection_proc = Proces
```

```
    resource_preservation_amount_sum_calculate_proc

    ####変数の変更が必要。促進信号と抑制信号の両方を、それぞ
    resource_flow_plus_minus_detection_proc = Proces






    resource_result_output_1_proc = Process(target=r
    resource_result_output_2_proc = Process(target=r


    q_input_output_array_1 = []
    q_input_output_array_1.append(q_value_array_neur
    cell_input_proc = Process(target=cell_input, arg

    q_middle_output_array_1 = []
    q_middle_output_array_1.append(q_value_array_neu
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_2 = []
    q_middle_output_array_2.append(q_value_array_neu
#    q_middle_output_array_2.append(q_value_array_ne
    cell_neuron_middle_2_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_3 = []
    q_middle_output_array_3.append(q_value_array_neu
#    q_middle_output_array_3.append(q_value_array_ne
    cell_neuron_middle_3_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_4 = []
    q_middle_output_array_4.append(q_value_array_neu
#    q_middle_output_array_4.append(q_value_array_ne
    cell_neuron_middle_4_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_5 = []
```

```
    cell_neuron_middle_5_proc = Process(target=cell_

    q_middle_output_array_6 = []
    cell_neuron_middle_6_proc = Process(target=cell_



    cell_output_1_proc = Process(target=cell_output,
    cell_output_2_proc = Process(target=cell_output,
    cell_output_3_proc = Process(target=cell_output,
#    cell_output_2_proc = Process(target=cell_output
#    cell_output_3_proc = Process(target=cell_output

#def environment_mediate_output_to_input(name,env_va
    q_mediate_out_array_a = []
    q_mediate_out_array_a.append(q_value_array_feedb
    q_mediate_out_array_a.append(q_value_array_feedb
    q_mediate_out_array_a.append(q_value_array_feedb
    q_mediate_out_array_a.append(q_value_array_feedb
    q_mediate_out_array_a.append(q_value_array_feedb
    q_mediate_out_array_a.append(q_value_array_feedb
#    q_mediate_out_array_a.append(q_value_array_neur
#    q_mediate_out_array_a.append(q_value_array_neur
#    q_mediate_out_array_a.append(q_value_array_neur
#    q_mediate_out_array_a.append(q_value_array_neur
    environment_mediate_output_to_input_3_proc = Pro
    q_mediate_out_array_b = []
    q_mediate_out_array_b.append(q_value_array_feedb
    q_mediate_out_array_b.append(q_value_array_feedb
    q_mediate_out_array_b.append(q_value_array_feedb
    q_mediate_out_array_b.append(q_value_array_feedb
    q_mediate_out_array_b.append(q_value_array_feedb
    q_mediate_out_array_b.append(q_value_array_feedb
#    q_mediate_out_array_b.append(q_value_array_neur
#    q_mediate_out_array_b.append(q_value_array_neur
#    q_mediate_out_array_b.append(q_value_array_neur
#    q_mediate_out_array_b.append(q_value_array_neur
    environment_mediate_output_to_input_4_proc = Pro
    q_mediate_out_array_1 = []
    q_mediate_out_array_1.append(q_send_b1)
```

```
    environment_mediate_output_to_input_1_proc = Pro
    q_mediate_out_array_2 = []
    q_mediate_out_array_2.append(q_send_b2)
    environment_mediate_output_to_input_2_proc = Pro


#    bio_process_array = []
#    timer_sub_0_proc.start()
    timer_sub_1_proc.start()
#    timer_sub_2_proc.start()
    timer_sub_3_proc.start()
#    timer_sub_a0_proc.start()
    timer_sub_a1_proc.start()
#    timer_sub_b0_proc.start()
    timer_sub_b1_proc.start()

    cell_input_proc.start()
    cell_neuron_middle_1_proc.start()
    cell_neuron_middle_2_proc.start()
    cell_neuron_middle_3_proc.start()
    cell_neuron_middle_4_proc.start()
    cell_neuron_middle_5_proc.start()
    cell_neuron_middle_6_proc.start()
    cell_output_1_proc.start()
    cell_output_2_proc.start()
    cell_output_3_proc.start()
#    cell_output_2_proc.start()
#    cell_output_3_proc.start()
#    resource_flow_amount_in_send_proc.start()
#    resource_flow_amount_out_send_proc.start()


    resource_flow_amount_in_detection_proc.start()
    resource_flow_amount_out_detection_proc.start()

    resource_preservation_amount_sum_calculate_proc.

    resource_flow_plus_minus_detection_proc.start()

    resource_result_output_1_proc.start()
```

```
    resource_result_output_2_proc.start()

    environment_mediate_output_to_input_1_proc.start
    environment_mediate_output_to_input_2_proc.start
    environment_mediate_output_to_input_3_proc.start
    environment_mediate_output_to_input_4_proc.start


    bio_process_id_array = []
    bio_process_id_array.append(timer_sub_1_proc.pic
    bio_process_id_array.append(timer_sub_3_proc.pic
    bio_process_id_array.append(timer_sub_a1_proc.pi
    bio_process_id_array.append(timer_sub_b1_proc.pi
    bio_process_id_array.append(cell_input_proc.pid)
    bio_process_id_array.append(cell_neuron_middle_1
    bio_process_id_array.append(cell_neuron_middle_2
    bio_process_id_array.append(cell_neuron_middle_3
    bio_process_id_array.append(cell_neuron_middle_4
    bio_process_id_array.append(cell_neuron_middle_5
    bio_process_id_array.append(cell_neuron_middle_6
    bio_process_id_array.append(cell_output_1_proc.p
    bio_process_id_array.append(cell_output_2_proc.p
    bio_process_id_array.append(cell_output_3_proc.p
    bio_process_id_array.append(resource_flow_amount
    bio_process_id_array.append(resource_flow_amount
    bio_process_id_array.append(resource_preservatic
    bio_process_id_array.append(resource_flow_plus_m
    bio_process_id_array.append(resource_result_outp
    bio_process_id_array.append(resource_result_outp
    bio_process_id_array.append(environment_mediate_
    bio_process_id_array.append(environment_mediate_
    bio_process_id_array.append(environment_mediate_
    bio_process_id_array.append(environment_mediate_
#    for n_id_i in range(len(bio_process_array)):
#        bio_process_id_array.append((bio_process_ar
    print(bio_process_id_array)


    terminate_bio_proc = Process(target=terminate_al
```

```
terminate_bio_proc.start()


window = tk.Tk()

frame_disp = tk.Frame()
frame_a = tk.Frame()
frame_b1 = tk.Frame()
frame_b2 = tk.Frame()

label_a = tk.Label(master=frame_a, text="To inpu
label_a.pack()

label_b1 = tk.Label(master=frame_b1, text="In To
label_b1.pack()

label_b2 = tk.Label(master=frame_b2, text="Out T
label_b2.pack()


entry_disp = tk.Entry(master=frame_disp)
entry_disp.pack()

entry_a = tk.Entry(master=frame_a)
entry_a.insert(0, "100")
entry_a.pack()

entry_b1 = tk.Entry(master=frame_b1)
entry_b1.insert(0, "100")
entry_b1.pack()
entry_b2 = tk.Entry(master=frame_b2)
entry_b2.insert(0, "100")
entry_b2.pack()

def command_a():
    text_entry = entry_a.get()
    q_send_a.put(text_entry)
#     entry.delete(0, 4)
#     entry_a.delete(0, tk.END)
```

```
#    entry.insert(0, "Python")


def command_b1():
    text_entry = entry_b1.get()
    q_send_b1.put(text_entry)
#    entry.delete(0, 4)
#    entry_a.delete(0, tk.END)

#    entry.insert(0, "Python")

def command_b2():
    text_entry = entry_b2.get()
    q_send_b2.put(text_entry)
#    entry.delete(0, 4)
#    entry_a.delete(0, tk.END)

#    entry.insert(0, "Python")

button_a = tk.Button(
    master=frame_a,
    text="Submit",
    width=25,
    height=5,
    bg="green",
    fg="white",
#        command=lambda: window.quit()
    command=lambda: command_a()
)

button_a.pack()




button_b1 = tk.Button(
    master=frame_b1,
    text="Submit",
    width=25,
    height=5,
```

```
        bg="blue",
        fg="white",
#        command=lambda: window.quit()
        command=lambda: command_b1()
    )

    button_b1.pack()

    button_b2 = tk.Button(
        master=frame_b2,
        text="Submit",
        width=25,
        height=5,
        bg="red",
        fg="white",
#        command=lambda: window.quit()
        command=lambda: command_b2()
    )

    button_b2.pack()









    frame_disp.pack()
    frame_a.pack()
    frame_b1.pack()
    frame_b2.pack()

    window.mainloop()
```

To return to the top page.

Source code _6

```
# -*- coding: utf-8 -*-

import time
import random

import numpy as np


#Replacement of strings in each element of the array
#Замена строк в каждом элементе массива.
#替换数组中每个元素的字符串。
#配列の各要素における、文字列の置換。
def replace_string(arr, old_str, new_str):
    arr = np.array(arr)
    arr[arr == old_str] = new_str
    return arr.tolist()



#Element replacement.
#Замена элемента.
#元素替换。
#要素の置換。
def element_replace_e(sa,sb,sc):
    if(sa == sb):
        sa = sc
    return sa

#Element replacement.
#Замена элемента.
#元素替换。
#要素の置換。
def element_replace_t(sa,sb,sc):
    sa = sa.replace(sb,sc)
    return sa
```

```
#Substitution of array elements. Recursive function.
#Замена элементов массива. Рекурсивная функция.
#数组元素的置换。递归函数。
#配列要素の、置換。再帰関数。
def element_replace_all(f,L,sb,sc):
    #print(L)
    if isinstance(L, list):
        if L == []:
            return []
        else:
            return [element_replace_all(f,L[0], sb,s
    else:
        return f(L,sb,sc)

#print(l_a)
#print (element_replace_all(element_replace_t, l_a,



#Flattening of array elements.
#Уплотнение элементов массива.
#对数组元素进行扁平化处理。
#配列要素の、フラット化。
from collections.abc import Iterable
def flatten(l):
    for el in l:
        if isinstance(el, Iterable) and not isinstan
            yield from flatten(el)
        else:
            yield el

#print(l_a)
#l_s = list(flatten(l_a))
#print(l_s)
```

```
#String, self-replication and self-propagation.
#Строка, самовоспроизведение и самораспространение.
#字符串，自我复制和自我传播。
#文字列の、自己複製と自己増殖。
def self_copy_str(n, d_str):
    if n <= 1:
        return d_str
    else:
        #print(n)
        #print(d_str)
        d_str = (d_str + d_str)

#        return self_copy(n - 1, (d_str + d_str))
        return self_copy_str(n - 1, d_str)

#Array, self-replication and self-propagation.
#Массив, самовоспроизведение и самораспространение.
#阵列，自我复制和自我繁殖。
#配列の、自己複製と自己増殖。
def self_copy_array(n, d_str_array):
    if n <= 1:
        return d_str_array
#     if n <= 3:
#        return d_str_array
    else:
        #print(n)
        #print(d_str)
        #d_str = (d_str + d_str)
        #print(str(len(d_str_array)))
        time.sleep(2)
        print(d_str_array)
        d_str_array_2 = d_str_array.copy()
        d_str_array = []
        d_str_array.append(d_str_array_2)
        d_str_array.append(d_str_array_2)
#        return self_copy(n - 1, (d_str + d_str))
        return self_copy_array(n - 1, d_str_array)

#String, with mutation, duplicate.
```

```
#Строка, с мутацией, дубликат.
#字符串，有突变，重复。
#文字列の、突然変異有りの、複製。
def str_copy_with_mutation(d_str, mutation_probabili
    d_str_changed = d_str
    d_str_temp = ""
    d_str_copied = ""
    for d_i in range(len(d_str_changed)):
        random.seed()
        d_str_temp = ""
        d_str_temp = d_str_changed[d_i]
        if(random.random() > mutation_probability):
            print("mutation occured!\n")
            d_str_copied = d_str_copied + d_str_temp
        else:
            d_str_copied = d_str_copied + d_str_temp

        random.seed()
    return d_str_copied

#Substitution of sequence elements, with mutation.
#Замена элементов последовательности, с мутацией.
#替换序列元素，有变异。
#配列要素の、突然変異有りの、置換。
def element_replace_c_with_mutation(la,nb):
#     if((isinstance(la, list)) & ((str_hit_flag == 0
    if((isinstance(la, list))):
            for la_v in la:
                    element_replace_c_with_mutation(
    else:
#         print("la is not list. \n")

        if(type(la) is str):
#             print("la is str. \n")
            la = str_copy_with_mutation(la,float(nb)
        else:
            element_replace_c_with_mutation(la,nb)
    return la

#Substitution of array elements. If two arguments.
```

```
#Замена элементов массива. Если два аргумента.
#数组元素的替换。如果有两个参数。
#配列要素の置換。引数が 2 つの場合。
def element_replace_all_2_elements(f,L,sb):
    #print(L)
    if isinstance(L, list):
        if L == []:
            return []
        else:
            return [element_replace_all_2_elements(f
    else:
        return f(L,sb)


#Self-replication of sequence elements. Containing m
#Самовоспроизведение элементов последовательности. С
#自我复制的序列元素。含有变异。
#配列要素の自己複製。突然変異を含むこと。
def self_copy_array_with_mutation(n, d_str_array, pb
    d_str_array_2 = []
    if n <= 1:
        d_str_array_2 = element_replace_all_2_elemen
        d_str_array = []
        d_str_array.append(d_str_array_2)
        return d_str_array
    else:
        time.sleep(2)
        print(d_str_array)
        #d_str_array_2 = d_str_array.copy()
        d_str_array_2 = element_replace_all_2_elemen
        d_str_array = []
        d_str_array.append(d_str_array_2)
        d_str_array.append(d_str_array_2)
#        return self_copy(n - 1, (d_str + d_str))
        return self_copy_array_with_mutation(n - 1,

#Content mutation of two strings by cross-intersecti
#Содержательная мутация двух строк путем пересечения
#两个字符串的内容变异是通过交叉交错进行的。
#2 つの文字列の、相互交差による内容変異。
```

```
def crossing_2_strings(d_str_array, mutation_probabi

    if(((len(d_str_array) == 2)) and (type(d_str_arr
        d_str_copied_1 = ""
        d_str_copied_2 = ""
        d_str_changed_1 = ""
        d_str_changed_2 = ""
        d_str_changed_1 = d_str_array[0]
        d_str_changed_2 = d_str_array[1]
        for d_i in range(len(d_str_changed_1)):
            random.seed()
            if(random.random() > mutation_probabilit
                print("crossing mutation occured!\n"
                d_str_copied_1 = d_str_copied_1 + d_
                d_str_copied_2 = d_str_copied_2 + d_
            else:
                d_str_copied_1 = d_str_copied_1 + d_
                d_str_copied_2 = d_str_copied_2 + d_

            random.seed()

        str_array_changed = []
        str_array_changed.append(d_str_copied_1)
        str_array_changed.append(d_str_copied_2)
#        print("str_array_changed")
#        print(str_array_changed)
        return str_array_changed

    else:
        return d_str_array


#Content mutation due to a cross between two arrays.
#Мутация содержимого в результате скрещивания двух м
#由于两个数组之间的交叉而导致的内容变异。
#2つの配列同士の相互交差による、内容変異。
num_cr = 0
num_cr_array = []
la_c = []
def element_crossing_c_with_mutation(la,nb,num_cr):
```

```
    global num_cr_array
    global la_c
    if((isinstance(la, list))):
        if((len(la) == 2)):
            if((type(la[0]) is str) and (type(la[1])
                la = crossing_2_strings(la,nb)
                num_cr_array.append(1)
                la_c.append(la)
            else:
                for la_v in la:
                    element_crossing_c_with_mutatior
        else:
#            print(num_cr_array)
#            if(len(num_cr_array) < 1):
            for la_v_2 in la:
                    element_crossing_c_with_mutatior
    else:
#        print("replace")
#        print(num_cr_array)
        la = element_replace_c_with_mutation(la,nb)
        la_c.append(la)
#    print("la_c")
#    print(la_c)
    return la_c



#Multiple arrays, meiosis.
#Множественные массивы, мейоз.
#多个阵列，减数分裂。
#複数配列同士の、減数分裂。
def meiosis_array_2_2_extended(d_str_array_1,d_str_a
        d_str_array_out = []
        d_str_array_out.append(d_str_array_1)
        d_str_array_out.append(d_str_array_2)

        mutation_probability_num = mutation_probabil
        d_divide_1_array_1 = []
        d_divide_1_array_2 = []
        d_divide_2_array_1 = []
```

```
            d_divide_2_array_2 = []

#            print(len(d_str_array_1))
#            print(len(d_str_array_2))

            if((len(d_str_array_1) == 2) and (len(d_str_
                g_i = 0
            #for g_i in range(len(d_str_array_1)):
                random.seed()
                rand_1_num = random.randint(0, 1)
                random.seed()
                rand_2_num = random.randint(0, 1)

                if((rand_1_num == 0) and (rand_2_num ==
                    d_divide_1_array_1.append(self_copy_
                    d_divide_1_array_2.append(self_copy_
                    d_divide_2_array_1.append(self_copy_
                    d_divide_2_array_2.append(self_copy_
                elif((rand_1_num == 0) and (rand_2_num =
                    d_divide_1_array_1.append(self_copy_
                    d_divide_1_array_2.append(self_copy_
                    d_divide_2_array_1.append(self_copy_
                    d_divide_2_array_2.append(self_copy_
                elif((rand_1_num == 1) and (rand_2_num =
                    d_divide_1_array_1.append(self_copy_
                    d_divide_1_array_2.append(self_copy_
                    d_divide_2_array_1.append(self_copy_
                    d_divide_2_array_2.append(self_copy_
                elif((rand_1_num == 1) and (rand_2_num =
                    d_divide_1_array_1.append(self_copy_
                    d_divide_1_array_2.append(self_copy_
                    d_divide_2_array_1.append(self_copy_
                    d_divide_2_array_2.append(self_copy_
                else:
                    g_i = 0


                meiosis_array = []
                meiosis_array_temp = []
                meiosis_array_temp.append(d_divide_1_arr
```

```
                meiosis_array_temp.append(d_divide_2_arr
                meiosis_array.append(meiosis_array_temp)

                meiosis_array_temp = []
                meiosis_array_temp.append(d_divide_1_arr
                meiosis_array_temp.append(d_divide_2_arr
                meiosis_array.append(meiosis_array_temp)

                meiosis_array_temp = []
                meiosis_array_temp.append(d_divide_1_arr
                meiosis_array_temp.append(d_divide_2_arr
                meiosis_array.append(meiosis_array_temp)

                meiosis_array_temp = []
                meiosis_array_temp.append(d_divide_1_arr
                meiosis_array_temp.append(d_divide_2_arr
                meiosis_array.append(meiosis_array_temp)
                meiosis_array_temp = []

                return meiosis_array
#                else:
#                    return d_str_array_out
            else:
                return d_str_array_out

#Sexual reproduction, between multiple arrays.
#Половое размножение, между несколькими массивами.
#性繁殖，在多个阵列之间。
#複数配列同士の、有性生殖。
def sexual_reproduction_array_2_2(meiosis_array):
    g_i = 0
#for g_i in range(len(d_str_array_1)):
    random.seed()
    rand_1_num = random.randint(0, 2)
    random.seed()
    rand_2_num = random.randint(0, 1)
    print("rand_1_num=" + str(rand_1_num))
    print("rand_2_num=" + str(rand_2_num))
    sexual_reproduction_result = []
    failure_result = ['reproduction was failed.']
```

```
    if(len(meiosis_array) == 4):

        if((rand_1_num == 0) and (rand_2_num == 0)):
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
        elif((rand_1_num == 0) and (rand_2_num == 1)
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
        elif((rand_1_num == 1) and (rand_2_num == 0)
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
        elif((rand_1_num == 1) and (rand_2_num == 1)
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
        elif((rand_1_num == 2) and (rand_2_num == 0)
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
        elif((rand_1_num == 2) and (rand_2_num == 1)
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
            sexual_reproduction_result.append(meiosi
        else:
            g_i = 0
        return sexual_reproduction_result
    else:
        return failure_result
```

```
######
#An example of executing the above program function.
#To regard genetic information in living things as a
#To regard self-replication and self-propagation in

#Пример выполнения приведенной выше программной функ
#Рассмотреть генетическую информацию у живых существ
#Рассмотреть самовоспроизведение и самораспространен

#一个执行上述程序功能的例子。
#将生物体内的遗传信息视为字符串或数组元素。
#将生物体内的自我复制和自我传播视为字符串和数组元素的复制和传

#上記プログラム関数の、実行事例。
#生物における遺伝情報を、文字列や配列要素として、捉えること。
#生物における自己複製や自己増殖を、文字列や配列要素の、複製や
######

#print(self_copy_str(5, 'ABCD_'))

d_str_array = ['ABCD_']
#self_copy_array(5, d_str_array)

d_str = "ABCDEFGH"
#print(str_copy_with_mutation(d_str))

#d_str_array_1 = ['ABCDE','abcde']
#d_str_array_2 = ['PQRST','pqrst']

d_str_array_1 = [['ABCDEFGHIJK','abcdefghijk'], ['FG
d_str_array_2 = [['X'],['Y']]
print("origin")
print(d_str_array_1)
print(d_str_array_2)
num_cr_a = 0
num_cr_b = 0
la_c = []
d_str_array_1_crossed = element_crossing_c_with_muta
la_c = []
d_str_array_2_crossed = element_crossing_c_with_muta
```

```
    #print(meiosis_2_2_extended(d_str_array_1,d_str_arra
    #print(sexual_reproduction_2_2(meiosis_2_2_extended(
    #print(meiosis_array_2_2_extended(d_str_array_1,d_st
    #print('\n')
    print("\n")
    print("crossed")
    print(d_str_array_1_crossed)
    print(d_str_array_2_crossed)
    #result_array_sr = []
    print("\n")
    print("meiosis")
    result_array_sr = meiosis_array_2_2_extended(d_str_a
    print(result_array_sr)
    print("\n")
    print("result")
    print(sexual_reproduction_array_2_2(result_array_sr)
```

To return to the top page.

Source code _9_1

```
##########################################
##particle_lvt_ac1.py
##
##start
##########################################



# coding: UTF-8

import multiprocessing
from multiprocessing import Process, Queue, Pipe
import os
import time
import random
```

```
import math
from decimal import Decimal
import numpy as np



import pygame
from pygame import draw
from pygame import gfxdraw


def norm(x):
    return np.sqrt(np.dot(x, x))


def sqrt(x):
    """Safe square root"""
    return np.sqrt(np.clip(x, 0, np.inf))

def vector_normalize(x):

    # ベクトルを定義
    #vector = np.array([3, 4])
    # ノルムを計算
#    norm = np.linalg.norm(vector)
    norm = np.linalg.norm(x)
    # ベクトルをノルムで割る
    normalized_vector = x / norm
#    print("正規化されたベクトル:", normalized_vector)
    return normalized_vector

def collide_without_acceralation(v1, v2, r1, r2, d1, d2,
#def collide_with_acceralation(a1, a2, v1, v2, r1, r2, c
        """
        Process eventual collisions

        """
        ##### all vector data below
        ## a1, a2, #acceralation
        # v1, v2, #velocity
```

```
        # r1, r2, #position
        # d1, d2, #length of (radius * 2)
        # m1, m2, #mass


        # Relative positions and velocities
        #da = a2-a1
        dv = v2-v1
        dr = r2-r1

        # Backtrack
        #nda = norm(da)
        ndv = norm(dv)
        if ndv == 0:
            # Special case: overlapping particles with s
            ndr = norm(dr)
            offset = .5*dr*(.5*(d1+d2)/ndr - 1.)
            r1 -= offset
            r2 += offset
#            continue



################## process of velocity only

        ru = np.dot(dv, dr)/ndv
        ds = ru + sqrt(ru**2 + .25*(d1+d2)**2 - np.dot(c
        if np.isnan(ds):
            1/0

        # Time since collision
        dtc = ds/ndv

        # New collision parameter
        drc = dr - dv*dtc

        # Center of mass velocity
        vcm = (m1*v1 + m2*v2)/(m1+m2)

        # Velocities after collision
```

```
        dvf = dv - 2.*drc * np.dot(dv, drc)/np.dot(drc,
        v1f = vcm - dvf * m2/(m1+m2)
        v2f = vcm + dvf * m1/(m1+m2)

######################


        # Backtracked positions
        r1f = r1 + (v1f-v1)*dtc
        r2f = r2 + (v2f-v2)*dtc

        # Update values
        r1 = r1f
        r2 = r2f
        v1 = v1f
        v2 = v2f

        list_renewed_data = [v1, v2, r1, r2, d1, d2, m1,

        return list_renewed_data


#def collide_without_acceralation(v1, v2, r1, r2, d1, d2
def collide_with_acceralation(a1, a2, v1, v2, r1, r2, d1
        """
        Process eventual collisions

        """
        ##### all vector data below
        # a1, a2, #acceralation
        # v1, v2, #velocity
        # r1, r2, #position
        # d1, d2, #length of (radius * 2)
        # m1, m2, #mass


        # Relative positions and velocities
#        da = a2-a1
        dv = v2-v1
        dr = r2-r1
```

```
        # Backtrack
#        nda = norm(da)
        ndv = norm(dv)
        if ndv == 0:
            # Special case: overlapping particles with s
            ndr = norm(dr)
            offset = .5*dr*(.5*(d1+d2)/ndr - 1.)
            r1 -= offset
            r2 += offset
#            continue



################## process of velocity only

        ru = np.dot(dv, dr)/ndv
        ds = ru + sqrt(ru**2 + .25*(d1+d2)**2 - np.dot(c
        if np.isnan(ds):
            1/0

        # Time since collision
        dtc = ds/ndv

        # New collision parameter
        drc = dr - dv*dtc

        # Center of mass velocity
        vcm = (m1*v1 + m2*v2)/(m1+m2)

        # Velocities after collision
        dvf = dv - 2.*drc * np.dot(dv, drc)/np.dot(drc,
        #daf = da - 2.*drc * np.dot(da, drc)/np.dot(drc,
        v1f = vcm - dvf * m2/(m1+m2)
        v2f = vcm + dvf * m1/(m1+m2)
        v1fn = vector_normalize(v1f)
        v2fn = vector_normalize(v2f)
        a1len = np.linalg.norm(a1)
        a2len = np.linalg.norm(a2)
        a1f = a1len * v1fn
```

```
        a2f = a2len * v2fn

######################


        # Backtracked positions
        r1f = r1 + (v1f-v1)*dtc
        r2f = r2 + (v2f-v2)*dtc

        # Update values
        r1 = r1f
        r2 = r2f
        v1 = v1f
        v2 = v2f
        a1 = a1f
        a2 = a2f

        list_renewed_data = [a1, a2, v1, v2, r1, r2, d1,

        return list_renewed_data


def arrowPos(A, B, w, h, L, R):
 Vx = B[0] - A[0]
 Vy = B[1] - A[1]
 v = math.sqrt(Vx*Vx + Vy*Vy)

 if v < 0.1:
  return -1

 Ux = Vx/v
 Uy = Vy/v
 L[0] = B[0] - Uy*w - Ux*h
 L[1] = B[1] + Ux*w - Uy*h
 R[0] = B[0] + Uy*w - Ux*h
 R[1] = B[1] - Ux*w - Uy*h

def drawArrow(A, B, w, h, c, context):
 L = [0, 0]
 R = [0, 0]
```

```
 if arrowPos(A, B, w, h, L, R) == -1:
  return

 pygame.draw.line(context, pygame.Color(c), A, B, 1)
 pygame.draw.polygon(context, pygame.Color(c), [L, B, R]

def drawParticles(n, a_xr, a_yr, a_r, a_color, a_fx, a_f
    A = [0, 0]
    B = [0, 0]

    for i in range(n):
        pygame.gfxdraw.aacircle(context, int(a_xr[i]*dis
        pygame.gfxdraw.filled_circle(context, int(a_xr[i

        if((math.sqrt((a_fx[i] * a_fx[i]) + (a_fy[i] * a

            fdata_sq_x = ((a_fx[i]) / (math.sqrt(a_fx[i]
            fdata_sq_y = ((a_fy[i]) / (math.sqrt(a_fx[i]

#            if((fdata_sq_x > 0) and (fdata_sq_y > 0)):

            A[0] = a_xr[i]*dispScale
            A[1] = a_yr[i]*dispScale
            B[0] = a_xr[i]*dispScale + fdata_sq_x * 10
            B[1] = a_yr[i]*dispScale + fdata_sq_y * 10
            #B[0] = a_xr[i]*dispScale + (a_fx[i] / math.
            #B[1] = a_yr[i]*dispScale + (a_fy[i] / math.

            drawArrow(A, B, 2, 2, a_color[i], context)

    n = n



# リスト数値の正規化。最大値を1に。最小値を0に。
def min_max_normalization(list_origin):
    accum_value = 0
    for i in range(len(list_origin)):
        accum_value = accum_value + list_origin[i] * lis
```

```
    accum_sqrt = math.sqrt(accum_value)
    norm_value_list = []
    for i in range(len(list_origin)):
        norm_value_list.append(float(list_origin[i] / ac

    return norm_value_list

# Queueにデータを書き込む
def write(q):
#    if __name__ == '__main__':
#    #                freeze_support()
        print('Process to write: {}'.format(os.getpid()))
        for value in ['A', 'B', 'C']:
            print('Put {} to queue...'.format(value))
            q.put(value)
            time.sleep(random.random())


# Queueからデータを読み取り
def read(q):
#    if __name__ == '__main__':
#    #                freeze_support()
        print('Process to read: {}'.format(os.getpid()))
        while True:
            value = q.get(True)
            print('Get {} from queue.'.format(value))


#####for Windows
#if __name__ == '__main__':
#######
#    e = multiprocessing.Event()
    # 親プロセスがQueueを作って、子プロセスに渡す
#    q = Queue()
#    pw = Process(target=write, args=(q,))
#    pr = Process(target=read, args=(q,))
#    # pwを起動し、書き込み開始
#    pw.start()
#    # prを起動し、読み取り開始
#    pr.start()
```

```
#     # pwが終了するのを待つ
#
#     e.set()
#     pw.join()
#     # prは無限ループなので、強制終了
#     pr.terminate()

#     event2 = multiprocessing.Event()

event_array = []
for lighter_num_a in range(2):
    event_temp = multiprocessing.Event()
    event_array.append(event_temp)



parent_conn_array = []
child_conn_array = []
for lighter_num_c in range(2):
    parent_conn_temp, child_conn_temp = Pipe()
    parent_conn_array.append(parent_conn_temp)
    child_conn_array.append(child_conn_temp)

q_array = []
for lighter_num_i in range(2):
    q_temp = Queue()
    q_array.append(q_temp)


env_value_input = 100
env_value_output = 0
particle_name_array = ['p_01','p_02']
sleep_time_length_particle = 0.05
spike_threshold_particle = 100
output_value_particle = 100

q_value_array_input = []
for value_num_i in range(1):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_input.append(q_temp)
```

```
q_value_array_output = []
for value_num_i in range(3):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_output.append(q_temp)

q_value_array_input_to_nlvt = []
for value_num_i in range(3):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_input_to_nlvt.append(q_temp)



##velocity
##acceleration
#mass
#location_X
#location_Y
#size_radius
#force_attraction
#force_repulsion
#force_all


#input_output_str_data_format
#particle_all_num:2,particle_id_num:2,location_X:100,loc


def particle(name,q_input,q_output_array,sleep_time_leng
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    init_data_array_temp = []
    init_data_array_temp = init_data_str.split(',')
    q_init_num_i = 0
    init_data_array = []

    self_particle_id_num = 0
    self_location_X = 0
    self_location_Y = 0
    self_mass = 0
```

```
    self_velocity_X = 0
    self_velocity_Y = 0
    self_acceleration_X = 0
    self_acceleration_Y = 0
    self_size_radius = 0
    self_content_id_num = 0
    space_size_X = 1000
    space_size_Y = 800
    universal_gravitational_constant = 2

    received_particle_id_num = self_particle_id_num
    received_location_X = 0
    received_location_Y = 0
    received_mass = 0
    received_velocity_X = 0
    received_velocity_Y = 0
    received_acceleration_X = 0
    received_acceleration_Y = 0
    received_size_radius = 0
    received_content_id_num = 0

    list_collision_result_data_without_acceralation = []
    self_velocity_after_collision_list = []
    received_velocity_after_collision_list = []

    for q_init_num_i in range(len(init_data_array_temp)):
#        init_data_array_temp[q_init_num_i].split(':')
        data_temp_init = ((init_data_array_temp[q_init_n

        if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('part
            particle_all_num = int(data_temp_init)

        if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('part
            self_particle_id_num = int(data_temp_init)
#            print(self_particle_id_num)
        if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('loca
            self_location_X = float(data_temp_init)
#            print(self_location_X)

        if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('loca
```

```
                self_location_Y = float(data_temp_init)
            if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('mass
                self_mass = float(data_temp_init)
            if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('velo
                self_velocity_X = float(data_temp_init)
            if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('velo
                self_velocity_Y = float(data_temp_init)
            if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('acce
                self_acceleration_X = float(data_temp_init)
            if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('acce
                self_acceleration_Y = float(data_temp_init)
            if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('size
                self_size_radius = float(data_temp_init)
            if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('univ
                universal_gravitational_constant = float(dat
            if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('spac
                space_size_X = float(data_temp_init)
            if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('spac
                space_size_Y = float(data_temp_init)
            if(init_data_array_temp[q_init_num_i].find('cont
                self_content_id_num = int(data_temp_init)




        while True:
#            time.sleep(1)
            time.sleep(sleep_time_length)

            #return_value = myQueue.empty()
            #return_value = myQueue.qsize()
            if(q_input.empty() == False):
                q_input_len_now = q_input.qsize()
                for q_input_num_i in range(q_input_len_now):
                        q_input_get_array.append((q_input.ge

#                print(q_input_get_array)
#                print('\n')
                q_input_sum = 0
                for q_input_array_i in range(len(q_input_get
```

```
#                    q_input_sum = q_input_sum + q_input_get
                    received_data_array_q_input_temp = []
                    received_data_array_q_input_temp = q_inp
                    q_received_num_i = 0
                    #print('RDA pre ')
                    #print(received_data_array_q_input_temp)
                    for q_received_num_i in range(len(receiv
                        data_array_temp = (received_data_arr
                        #print('RDA data_array_temp ')
                        #print(data_array_temp)
                        data_temp = data_array_temp[1]
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_particle_id_num = int((

#                        if(received_particle_id_num == self
#                            continue
#                        else:
                            #print('R ')
                            #print(received_particle_id_num)

                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            #print('RLX pre ')
                            #print(received_data_array_q_inp

                            received_location_X = float(((da
                            #print('RLX ')
                            #print(received_location_X)
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_location_Y = float(((da
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_mass = float(((data_tem
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_velocity_X = float(((da
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_velocity_Y = float(((da
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_acceleration_X = float(
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_acceleration_Y = float(
                        if(received_data_array_q_input_temp[
```

```
        received_size_radius = float(((c
    if(received_data_array_q_input_temp[
        received_content_id_num = int(da


    np_self_acceleration = np.array([sel
    np_received_acceleration = np.array(
    np_self_velocity = np.array([self_ve
    np_received_velocity = np.array([rec
    np_self_location = np.array([self_lo
    np_received_location = np.array([rec
    self_radius_2 = self_size_radius * 2
    received_radius_2 = received_size_ra



    if(received_particle_id_num != self_

        #(magnitude of attraction) = (un
        distance_between_self_and_receiv
        distance_between_self_and_receiv
        magnitude_of_attraction = univer
        total_mass_both_self_and_receive
        attraction_by_self_ratio = self_
        attraction_by_received_ratio = r

        np_vector_origin_from_self_to_re
        #np_vector_origin_from_self_to_r
        #vector_origin_from_self_to_rece
        #vector_normalized_from_self_to_
        np_vector_normalized_from_self_t
        #print(vector_normalized_from_se
        np_vector_origin_from_received_t
        #np_vector_origin_from_received_
        #vector_origin_from_received_to_
        #vector_normalized_from_receivec
        np_vector_normalized_from_receiv
        #print(vector_normalized_from_re
```

```
magnitude_of_attraction_by_self_
magnitude_of_attraction_by_self_
magnitude_of_attraction_by_recei
magnitude_of_attraction_by_recei
#magnitude_of_attraction_by_self
#magnitude_of_attraction_by_self
#magnitude_of_attraction_by_rece
#magnitude_of_attraction_by_rece

self_force_capacity_X = ((self_m
self_force_capacity_Y = ((self_m
#received_force_capacity_X = ((r
#received_force_capacity_Y = ((r
if(distance_between_self_and_rec
    self_force_capacity_X = ((se
    self_force_capacity_Y = ((se

    #np_self_velocity = np.array
    #np_received_velocity = np.a
    #np_self_location = np.array
    #np_received_location = np.a
    #self_radius_2 = self_size_r
    #received_radius_2 = receive


    list_collision_result_data_w
    list_collision_result_data_w
    #list_collision_result_data_
    #self_velocity_after_collisi
    #self_velocity_X = self_velo
    #self_velocity_Y = self_velo
    #received_velocity_after_col
    #received_velocity_X = recei
    #received_velocity_Y = recei

    list_collision_result_data_w
    list_collision_result_data_w
    #list_collision_result_data_
    self_acceleration_after_coll
    self_velocity_after_collisio
```

```
        self_acceleration_X = self_a
        self_acceleration_Y = self_a
        self_velocity_X = self_veloc
        self_velocity_Y = self_veloc
        received_acceleration_after_
        received_velocity_after_coll
        received_acceleration_X = re
        received_acceleration_Y = re
        received_velocity_X = receiv
        received_velocity_Y = receiv

        q_value_array_input_to_nlvt[
        q_value_array_input_to_nlvt[
        q_value_array_input_to_nlvt[

        print("\ncollision orrured!\

    self_acceleration_X_renewed = se
    self_acceleration_Y_renewed = se
    #received_acceleration_X_renewed
    #received_acceleration_Y_renewed

    #Change in velocity.
    #(new velocity) = (original velo
    #Change in position.
    #(new position) = ((original vel

    length_of_time_elapsed = sleep_t
    self_velocity_X_renewed = self_v
    self_velocity_Y_renewed = self_v
    #received_velocity_X_renewed = r
    #received_velocity_Y_renewed = r

    if(self_location_X <= 0):
        #self_location_X_renewed = 0
        self_velocity_X_renewed = (s
        self_acceleration_X_renewed
    if(self_location_Y <= 0):
        #self_location_Y_renewed = 0
        self_velocity_Y_renewed = (s
```

```
                    self_acceleration_Y_renewed
                if(self_location_X >= space_size
                    #self_location_X_renewed = s
                    self_velocity_X_renewed = (s
                    self_acceleration_X_renewed
                if(self_location_Y >= space_size
                    #self_location_Y_renewed = s
                    self_velocity_Y_renewed = (s
                    self_acceleration_Y_renewed

                self_location_X_renewed = self_l
                self_location_Y_renewed = self_l

                self_location_X = self_location_
                self_location_Y = self_location_
                self_velocity_X = self_velocity_
                self_velocity_Y = self_velocity_
                self_acceleration_X = self_accel
                self_acceleration_Y = self_accel
            #output_str_data_format
            #particle_id_num:2,location_X:100,locati

        q_output_str = "particle_id_num:" + str(self_par
        for q_output_array_i in range(len(q_output_array
            if(q_output_array_i != self_particle_id_num)
                q_output_array[q_output_array_i].put(q_o
#        q_output_array.put(q_output_str)
#        print('OUT\n')
#        print(q_output_str + '\n')
#        print('\n')





#            if(q_input_sum >= spike_threshold):
#                for q_output_array_i in range(len(q_out
#                    q_output_array[q_output_array_i].pu

        q_input_get_array = []
```

```
####for Windows
#if __name__ == '__main__':
######
#
#    # Initialize pygame
#    pygame.init()
#    #size = [1000, 800]
#    space_size = [1000, 800]
#    context_pygame = pygame.display.set_mode(space_size
#####dame pygameはそれ自体がプロセスとして稼働するので、このプロ
    context_dummy = 0

#    init_data_str_a1 = "particle_all_num:2,particle_id_
#    init_data_str_a2 = "particle_all_num:2,particle_id_


#def cell_input(name,env_value,q_output_array,sleep_time
#def cell_output(name,env_value,q_input):
#def cell_neuron_middle(name,q_input,q_output_array,slee
#    cell_input_proc = Process(target=cell_input, args=(
    #particle_proc = Process(target=particle, args=(part
#    particle_proc_a1 = Process(target=particle, args=(p
#    particle_proc_a2 = Process(target=particle, args=(p
    #particle(name,q_input,q_output_array,sleep_time_len
#    cell_output_proc = Process(target=cell_output, args

#    cell_input_proc.start()
#    particle_proc_a1.start()
#    particle_proc_a2.start()
#    cell_output_proc.start()

    received_particle_id_num = 0
    received_location_X = 0
    received_location_Y = 0
    received_mass = 0
    received_velocity_X = 0
    received_velocity_Y = 0
```

```
    received_acceleration_X = 0
    received_acceleration_Y = 0
    received_size_radius = 0


    n = 1
    twopi = 2*math.pi
    dispScale = 1

    q_input_get_array = []

    running = True

#    # Loop until the user clicks the close button.
#    while running:
#        # poll for events
#        # pygame.QUIT event means the user clicked X to
#        for event in pygame.event.get():
#            if event.type == pygame.QUIT:
#                running = False



    #
#        time.sleep(sleep_time_length)

    #        #return_value = myQueue.empty()
    #        #return_value = myQueue.qsize()
#        if(q_value_array_output[2].empty() == False):
#            q_input_len_now = q_value_array_output[2].q
#            for q_input_num_i in range(q_input_len_now)
#                    q_input_get_array.append((q_value_a
#
#    #            #print(q_input_get_array)
#    #            #print('\n')
#            q_input_sum = 0
#            for q_input_array_i in range(len(q_input_ge
#                q_input_sum = q_input_sum + q_input_get
#                received_data_array_q_input_temp = []
#                received_data_array_q_input_temp = q_in
#                q_received_num_i = 0
```

```
#                   #print('RDA pre ')
#                   #print(received_data_array_q_input_temp
#                   for q_received_num_i in range(len(recei
#                       data_array_temp = (received_data_ar
#                       #print('RDA data_array_temp ')
#                       #print(data_array_temp)
#                       data_temp = data_array_temp[1]
#                       if(received_data_array_q_input_temp
#                           received_particle_id_num = int(
#
#                       if(received_particle_id_num == self
#                           continue
#                       else:
#                           print('R ')
#                           print(received_particle_id_num)
#
#                       if(received_data_array_q_input_temp
#                           #print('RLX pre ')
#                           #print(received_data_array_q_in
#
#                           received_location_X = float(((c
#                           #print('RLX ')
#                           #print(received_location_X)
#                       if(received_data_array_q_input_temp
#                           received_location_Y = float(((c
#                       if(received_data_array_q_input_temp
#                           received_mass = float(((data_te
#                       if(received_data_array_q_input_temp
#                           received_velocity_X = float(((c
#                       if(received_data_array_q_input_temp
#                           received_velocity_Y = float(((c
#                       if(received_data_array_q_input_temp
#                           received_acceleration_X = float
#                       if(received_data_array_q_input_temp
#                           received_acceleration_Y = float
#                       if(received_data_array_q_input_temp
#                           received_size_radius = float(((
#                       if(received_data_array_q_input_temp
#                           received_content_id_num = int((
```

```
#        a_xr = [received_location_X]
#        a_yr = [received_location_Y]
#        a_r = [received_size_radius]
#        a_color = ["white"]
#        a_fx = [received_acceleration_X]
#        a_fy = [received_acceleration_Y]

        # 画面を黒色(#000000)に塗りつぶし
#        context_pygame.fill((0, 0, 0))

#        drawParticles(n, a_xr, a_yr, a_r, a_color, a_fx

#        drawParticles(n, a_xr, a_yr, a_r, a_color, a_fx
        # flip() the display to put your work on screen

#        pygame.display.flip()

#        q_input_get_array = []


#    pygame.quit()






    #pw = Process(target=write, args=(q,))
    #pr = Process(target=read, args=(q,))

#    light = Process(target=lighter, args=(q_array[0], e
    #light.setDaemon(True)
#    light.start()

#    light2 = Process(target=lighter2, args=(q_array[1],
    #light.setDaemon(True)
#    light2.start()
```

```
#    car_s = Process(target=car, args=("MINI", q_array,
    #car.setDaemon(True)
#    car_s.start()




#    light_conn_p = Process(target=lighter_conn, args=(p
    #light.setDaemon(True)
#    light_conn_p.start()

#    light2_conn_p = Process(target=lighter2_conn, args=
    #light.setDaemon(True)
#    light2_conn_p.start()



#    car_s_conn_p = Process(target=car_s_conn, args=("MI
#    car_s_conn_p = Process(target=car_s_conn_no_event,
    #car.setDaemon(True)
#    car_s_conn_p.start()




    #def hello():
    #    print("hello, world")


    #t = Timer(1, hello)
    #t.start()  # 1秒後helloが実行される


########################################################
########################################################
########################################################
```

Summary results of underlying assumptions at the time
本计划创建时的基本假设结果摘要。
Обобщенные результаты предположений, заложенных в осн
このプログラムの作成時における基盤的な前提知識の要約。
Zusammenfassende Ergebnisse der zugrunde liegenden An
Résumé des résultats des hypothèses sous-jacentes au
Resultados resumidos das suposições subjacentes no mo
Resultados resumidos de los supuestos subyacentes en
Hasil ringkasan dari asumsi-asumsi yang mendasari pad
Bu programın oluşturulduğu sırada altta yatan varsay
이 프로그램이 만들어질 당시의 기본 가정에 대한 요약 결과입니
Riepilogo dei risultati delle ipotesi sottostanti al

##

Components needed to run a process-based material b
Individuals and particles. The space in which they exi

#Spatial geographic information.
#Global cartographic information. Local cartographic inf
##The sum or superposition of the various forces of attr

#An individual or particle as a constituent of matter.
#The internal attributes and internal information of an
##Velocity and acceleration of an individual. The magnit
##The direction in which the individual is moving.
##The amount of heat generated by the individual. The de
##The XY coordinates of the individual's position.
##Mass of the individual. Mass per unit volume. Total ma
##Volume of the individual. Surface area of an individua

##The interaction between individuals.
##The sum of the forces of attraction and repulsion exer
##The sum of the external forces of attraction and repul

##Collisions and contacts between the individual and oth
##The identity or overlap of positions of both individua

##The law of conservation of force when such interaction
##To calculate, for each individual, the new velocity or

```
##Attractive force is constant and invariant as long as

#Factors that change the forces of attraction and repuls
##In the case of attraction. An increase or decrease in
# Example. The breaking up, splitting, and diffusion of
# Example. The individual merges and fuses with each oth
#In the case of repulsion. An increase or decrease in th

#Fluid. The movement of multiple individuals in one supe
#Solid. A superclass of multiple individuals that are ur

#Static state. A motionless individual exerting a consta
# That it is a force that moves the surrounding individu
# Next. That it is the force that causes the surrounding
# It must be a positive force for the surrounding indivi
# It must be a negative force for the surrounding indivi

#Dynamics. That a moving individual exerts a repulsive f

#Pressure.
# A force applied from outside or inside an individual t
# A force applied from outside or inside an individual t

#The way an individual or particle moves. Linear motion.


#-----
#Data communication between processes. That is, data com
#Queue.
#Exchanging various data with other individuals as other
#
#In each process.
#The input and output of the queue must both be array da
##To run an infinite loop inside the process, and to rep

#---
#Output of a queue.
#The physical location of the individual itself.
#The mass of the individual.
#The individual's own velocity and acceleration.
```

```
#The radius size of the individual itself.


#---
#Queue input.
#The physical location of another individual.
#The other individual's mass.
#Velocity and acceleration of the other individual.
#Radius size of the other individual.



#-----
#Numerical calculation inside the process.
#
#
#The physical position of the individual itself.
#The mass of the individual itself.
#Physical location of the other individual.
#The mass of the other individual.
#Calculate the force of attraction from the other indivi
#
#
#The physical position of the individual itself.
#The radius size of the individual itself.
#The physical location of the other individual.
#The radius size of the other individual.
#Calculate whether or not there is a collision between i


#---
#About the gravitational force.
#
#The magnitude of the gravitational force.
#The value is proportional to the product of the masses
#The value is inversely proportional to the square of th
#The value must be calculated by the following procedure
#(magnitude of attraction) = (universal gravitational co

#The universal gravitational constant. Its value must be
```

```
#---
#About repulsion.
#
#The mass of the body itself.
##The velocity and acceleration of the individual.
#The mass of another individual.
#Velocity and acceleration of the other individual.
##Based on the above four values, calculate the amount c


#---
#Calculation of the total force capacity.
#
#---
#About gravitational attraction.
#(magnitude of attraction) = (universal gravitational cc
#---
#About repulsion.
#(the individual's own force capacity) = (the individual
#(Force capacity of the other individual) = (mass of the

#Adding together the above mentioned forces of attractic
#Based on the resulting balance of the forces of self ar
#Calculate the individual's own new physical position ba

#---
#Acceleration.
#(the individual's own acceleration) = ((the individual'
#(acceleration of the other individual) = ((new velocity
#
#Relation between amount of force and acceleration.
#(the individual's own repulsion) = (the individual's ow
#(repulsion of the other individual) = (mass of the othe
#(magnitude of mutual attraction between self and others
#
#(Direction of mutual attraction between self and others
#If the sign is positive. The individual itself attracts
#When the sign is negative. The individual itself is att
```

```
#
#
#Change in velocity.
#(new velocity) = (original velocity) + ((acceleration)
#Change in position.
#(new position) = ((original velocity) * (length of elap



##########################

####  运行基于过程的材料行为模拟程序所需的组件。
#  个体和粒子。它们存在的空间。它们的状态随时间的变化。

#空间地理信息。
#全球地图信息。局部地图信息
##在其 XY 坐标上的各种吸引力和排斥力的总和或叠加。吸引力雷达。斥力

#作为物质成分的个体或粒子。
#个体的内部属性和内部信息。
##个体的速度和加速度。个体产生的斥力大小。
##个体运动的方向。
##个体产生的热量。个体产生的热量及其温度。
##个体位置的 XY 坐标。
##个体的质量。单位体积的质量。总质量。个体产生的重力大小。
##个体的体积。个体的表面积。

##个体之间的相互作用。
##个体受到的吸引力和排斥力的总和。
##个体受到的外部吸引力和排斥力的总和。它们的空间分布。

##个体与其他个体之间的碰撞和接触。这些个体之间相互施加的吸引力和排
##两个个体的位置相同或重叠。

##发生这种相互作用时的力守恒定律。保守力和能量力的总和。吸引力和排
##根据该定律，计算每个个体在两个个体之间施力后的新速度或加速度。它
##只要每个个体的质量不变，吸引力就是恒定不变的。

#改变每个个体吸引力和排斥力的因素#
```

##在吸引的情况下 个体质量的增减
#例如： 个体分解、分裂、扩散成多个更小的亚个体。个体引力的减小。个
例子。个体之间通过相互结合和相互粘附而融合成一个更大的单一实体。
#在斥力的情况下。个体速度或加速度的增加或减少。个体热量的增减。

#流体。多个个体在一个超类中的运动，同时保持其形状的可变性。液体。例
#固体。由多个个体组成的超类，这些个体相互结合为一体，静止或滚动，同

#静止状态。一动不动的个体对周围施加恒定的引力。
#它是一种使周围的个体移动的力 # That it is a force that moves
下一个 它是一种力量，使周围被自己吸引的个体在自己的作用下固定不动
对周围的人来说，它必须是一种积极的力量，无论是最初还是中间。积极
最后，它必须对周围的人产生负面的影响。负动力就是踩刹车。

#动力。即运动的个体对其周围施加一种排斥力。它必须是一种使周围个体移

#压力#
#一种从外部或内部施加到个体上的力，使个体自身不动。
#从个体外部或内部施加的力，使个体停止，而个体本身不会停止。

#个体或粒子的运动方式。直线运动。曲线运动。往复运动。波浪运动

#------
#进程之间的数据通信。即个体本身与另一个个体之间的数据通信。
#队列。
#通过队列与其他个体作为其他进程交换各种数据。
#
#在每个进程中
#队列的输入和输出都必须是数组数据
#在进程内部运行一个无限循环，以固定的时间间隔，不间断地重复从外部获

#---
#队列的输出
#个体本身的物理位置#
#个体的质量
#个体自身的速度和加速度
#个体自身的半径大小

```
#---
#队列输入
#另一个个体的物理位置
#另一个个体的质量
#另一个人的速度和加速度
#另一个人的半径大小。



#------
#进程内部的数字计算。
#
#
#个体本身的物理位置。
#个体本身的质量。
#其他个体的物理位置
#对方的质量
#根据上述四个数值，计算来自另一个个体的吸引力。
#
#
#对方的物理位置
#个体本身的半径大小。
#其他个体的物理位置。
#其他个体的半径大小。
#根据上述四个值计算自身与另一个个体之间是否存在碰撞。



#---
#关于引力
#
#引力的大小#
#其值与自身和他人质量的乘积成正比。
#引力值与自身和他者之间距离的平方成反比。
#The value must be calculated by the following procedure
#（吸引力大小）=（万有引力常数）*（（本体质量）*（他体质量））/（

#万有引力常数。其值必须恒定。



#---
```

#关于斥力
#
#物体本身的质量#
##个体的速度和加速度
#另一个人的质量
#另一个人的速度和加速度
##根据以上四个数值，计算当自己和另一个人发生碰撞时，自己和另一个人

#---
#计算总受力能力。
#
#---
#关于引力#
#（吸引力大小）=（万有引力常数）*（（自身质量）*（对方质量））/（
#---
#关于斥力。
#（个体自身的受力能力） = （个体自身的质量） * （个体自身的加速度））
#（另一个人的受力能力）=（另一个人的质量）*（另一个人的加速度）

#将上述自己和他人的吸引力和排斥力相加。
#根据得出的自身和他者的力的平衡，分别计算出个人新的速度和加速度。
#根据上述结果计算出个人新的物理位置#

#---
#加速度
#个体自身的加速度）=（（个体自身的新速度）-（个体自身的原速度））/
#（其他个体的加速度）=（（其他个体的新速度）-（其他个体的原始速度）
#
#力和加速度之间的关系。
#个体自身的斥力）=（个体自身的质量）*（个体自身的加速度
#（其他个体的斥力）=（其他个体的质量）*（其他个体的加速度）
#（自身与他人之间的相互吸引力大小）=（万有引力常数）*（（自身质量）
#
#自己与他人之间的相互吸引力方向）= （（自己的质量）-（他人的质量）
#如果符号为正。个体本身会吸引其他个体向自己靠近。
#如果符号为负数。个体本身被其他个体吸引。
#
#
#速度的变化

#（新速度）=（原速度）+（（加速度）*（经过的时间长度））
#位置变化。
#（新位置）= （（原始速度）*（所用时间长度）） + (1/2) * (加速度

##########################

Компоненты, необходимые для запуска программы модел
Отдельные люди и частицы. Пространство, в котором они

#Пространственная географическая информация.
#Глобальная картографическая информация. Локальная карто
##Сумма или суперпозиция различных сил притяжения и отта

#Индивид или частица как составная часть материи.
#Внутренние атрибуты и внутренняя информация индивидуума
##Скорость и ускорение индивида. Величина силы отталкива
##Направление, в котором движется индивид.
##Количество тепла, выделяемого индивидуумом. Степень те
##Координаты XY положения индивидуума.
##Масса особи. Масса на единицу объема. Общая масса. Вел
##Объем индивидуума. Площадь поверхности индивидуума.

##Взаимодействие между особями.
##Сумма сил притяжения и отталкивания, действующих на ос
##Сумма внешних сил притяжения и отталкивания, действующ

##Столкновения и контакты между индивидом и другими инди
##Одинаковость или совпадение позиций обоих индивидов.

##Закон сохранения силы при таких взаимодействиях. Сумма
##Вычислить для каждого индивидуума новую скорость или у
##Сила притяжения постоянна и неизменна до тех пор, пока

#Факторы, которые изменяют силы притяжения и отталкивани
##В случае притяжения. Увеличение или уменьшение массы и
Пример. Разбиение, расщепление и диффузия индивидуума

```
# Пример. Индивидуумы сливаются и сливаются друг с друго
#В случае отталкивания. Увеличение или уменьшение скорос

#Флюид. Движение нескольких индивидуумов в одном суперкл
#Твердое тело. Суперкласс множества индивидуумов, которы

#Статичное состояние. Неподвижный индивид, оказывающий п
# Что это сила, которая движет окружающий индивид таким
# Далее. Что это сила, которая заставляет окружающих инд
# Она должна быть положительной силой для окружающих инд
# В конце концов, она должна быть отрицательной силой дл

# Динамика. Движущийся индивид оказывает отталкивающую с

#Давление.
# Сила, приложенная снаружи или изнутри индивида, чтобы
# Сила, приложенная снаружи или изнутри индивида, чтобы

# Способ, которым движется индивид или частица. Линейное




#-----
#Data communication between processes. То есть обмен дан
#Очередь.
#Обмен различными данными с другими индивидуумами и друг
#
#В каждом процессе.
#Вход и выход очереди должны быть массивами данных.
##Чтобы запустить бесконечный цикл внутри процесса и пов

#---
#Выход очереди.
#Физическое местоположение самого индивидуума.
#Масса индивидуума.
#Собственная скорость и ускорение индивидуума.
#Размер радиуса самой особи.


#---
```

```
#Вход в очередь.
#Физическое местоположение другого индивидуума.
#Масса другого индивидуума.
#Скорость и ускорение другого индивидуума.
#Радиус другого человека.



#-----
#Численные вычисления внутри процесса.
#
#
#Физическое положение самого индивидуума.
#Масса самого индивидуума.
#Физическое положение другого индивидуума.
#Масса другого индивидуума.
#Рассчитайте силу притяжения со стороны другого человека
#
#
#Физическое положение самого индивидуума.
# Размер радиуса самого человека.
# Физическое положение другого индивидуума.
#Размер радиуса другого индивидуума.
# Вычислить, есть ли столкновение между ним и другим, ос


#---
#О гравитационной силе.
#
#Величина гравитационной силы.
# Величина пропорциональна произведению масс себя и друг
#Величина обратно пропорциональна квадрату расстояния ме
#Величина должна быть рассчитана следующим образом.
#(величина притяжения) = (универсальная гравитационная п

#Универсальная гравитационная постоянная. Ее значение до


#---
#Об отталкивании.
```

```
#
#Масса самого тела.
##Скорость и ускорение человека.
#Масса другого человека.
#Скорость и ускорение другого человека.
##На основе вышеприведенных четырех значений рассчитайте


#---
#Расчет общей мощности силы.
#
#---
#О гравитационном притяжении.
#(величина притяжения) = (универсальная гравитационная п
#---
#Отталкивание.
#(собственная сила индивида) = (собственная масса индиви
#(Силовая способность другого индивидуума) = (масса дру

#Сложение вышеупомянутых сил притяжения и отталкивания с
#На основе полученного баланса сил себя и других вычисли
#Вычислите новое физическое положение индивидуума, основ

#---
#Ускорение.
#(собственное ускорение человека) = ((собственная новая 
#(ускорение другого индивидуума) = ((новая скорость дру
#
#Соотношение между количеством силы и ускорением.
#(собственное отталкивание индивидуума) = (собственная м
#(отталкивание другого индивида) = (масса другого индиви
#(величина взаимного притяжения между собой и другими) =
#
#(Направление взаимного притяжения между собой и другими
#Если знак положительный. Сам индивид притягивает к себе
#Если знак отрицательный. Сам индивид притягивает к себе
#
#
#Изменение скорости.
#(новая скорость) = (исходная скорость) + ((ускорение) *
```

#Изменение положения.
#(новое положение) = ((исходная скорость) * (продолжител

##########################

####プロセスベースの物質動作シミュレーションプログラムを動かすため
個体や粒子。それらが存在する空間。時間経過に伴う、それらの状態の

#空間地理的な情報。
#グローバルな地図情報。ローカルな地図情報。
##そのXY座標における、各種の引力と斥力の、合計や重なり合い。引力レ

#物質の構成要素としての、個体や粒子。
#ある個体における、内部属性や内部情報。
##その個体の、速度と加速度。その個体が行使する斥力の大きさ。
##その個体の、進行方向。
##その個体の、熱量。その個体の、発熱の度合いや温度。
##その個体の、位置のXY座標。
##その個体の、質量。単位体積当たりの質量。総質量。その個体が行使す
##その個体の、体積。その個体の、表面積。

#複数の個体の間における、相互作用。
##その個体に対して掛かる、引力と斥力の、合計。
##その個体が対外的に行使する、引力と斥力の、合計。それらの空間的な

##その個体と他の個体との衝突や接触。それらの個体の間における、引力
##双方の個体における、位置の同一性や重複性。

#そうした相互作用の発生時における、力量保存の法則。保存性の力とエ
##その法則に従って、双方の個体同士の力の行使の後における、新たな速
##引力は、各々の個体における質量が変化しない限り、一定不変であるこ

#各々の個体における、引力や斥力の変化要因。
#引力の場合。その個体の質量が増減すること。
例。その個体が、より小さな複数の部分個体へと、割れて分裂し拡散す

#　例。その個体が、より大きな単一個体へと、相互結合し相互癒着するこ
#斥力の場合。その個体の速度や加速度が増減すること。その個体の熱量か

#流体。複数の個体が、互いに一つにまとまったスーパークラスの状態で、
#固体。複数の個体が、互いに一つにまとまったスーパークラスの状態で、

#静態。動かない個体は、周囲に対して、絶えず引力を及ぼしていること。
#　それは、周囲の個体を、それ自身へと引き寄せるように動かす力である
#　次に。それは、それ自身へと引き寄せられた周囲の個体を、それ自身の
#　それは、初期的あるいは中途的には、周囲の個体にとって、プラスの動
#　それは、終局的には、周囲の個体にとって、マイナスの動力であること

#動態。動く個体は、周囲に対して、斥力を及ぼしていること。それは、周

#圧力。
#　それ自身では動こうとしないある個体を動かそうとして、その個体の外
#　それ自身では止まろうとしないある個体を止めようとして、その個体の

#個体や粒子の動き方。直線運動。曲線運動。往復運動。波動。

#------
#プロセス間におけるデータ通信。それは、その個体自身と他個体との間に
#
#キューを通して、他のプロセスとしての他の個体と、各種データのやり取
#
#各プロセスにおいて。
#キューの入力と出力は、共に配列データとすること。
#プロセス内部で無限ループを実行して、外部からの入力の取得と、それに

#---
#キューの出力。
#その個体自身の、物理的位置。
#その個体自身の、質量。
#その個体自身の、速度と加速度。
#その個体自身の、半径サイズ。

#−−−
#キューの入力。
#他の個体の、物理的位置。
#他の個体の、質量。
#他の個体の、速度と加速度。
#他の個体の、半径サイズ。

#−−−−−−
#プロセス内部における数値計算。
#
#
#その個体自身の、物理的位置。
#その個体自身の、質量。
#他の個体の、物理的位置。
#他の個体の、質量。
#上記の４つの数値に基づいて、その他個体からの引力を、計算すること。
#
#
#その個体自身の、物理的位置。
#その個体自身の、半径サイズ。
#他の個体の、物理的位置。
#他の個体の、半径サイズ。
#上記の４つの数値に基づいて、自他の衝突の有無を、計算すること。

#−−−
#引力について。
#
#引力の大きさ。
#その値は、自他の質量の積に、比例すること。
#その値は、自他の距離の２乗に、反比例すること。
#その値は、以下の手順で計算されること。
#（引力の大きさ）＝（万有引力定数）＊（（その個体自身の質量）＊（他
#万有引力定数。その値は、一定であること。

#−−−
#斥力について。

#
#その個体自身の、質量。
#その個体自身の、速度と加速度。
#他の個体の、質量。
#他の個体の、速度と加速度。
#上記の４つの数値に基づいて、自他の衝突時における、その個体自身が他

#---
#力量の総合計算。
#
#引力について。
#（引力の大きさ）=（万有引力定数）*（（その個体自身の質量）*（他
#
#斥力について。
#（その個体自身の力量）=（その個体自身の質量）*（その個体自身の加
#（他個体の力量）=（他個体の質量）*（他個体の加速度）
#
#上記の自他の引力と斥力とを、足し合わせること。
#その結果算出される自他の力量バランスを元に、その個体自身の、新たな
#その結果を元に、その個体自身の新たな物理的位置を、算出すること。
#
#加速度。
#（その個体自身の加速度）=（（その個体自身の新たな速度）ー（その個
#（他個体の加速度）=（（他個体の新たな速度）ー（他個体の元の速度）
#
#力量と加速度との関係。
#（その個体自身の斥力）=（その個体自身の質量）*（その個体自身の加
#（他個体の斥力）=（他個体の質量）*（他個体の加速度）
#（自他相互の引力の大きさ）=（万有引力定数）*（（その個体自身の質
#
#（自他相互の引力の向き）=（（その個体自身の質量）ー（他個体の質量
#その符号がプラスの場合。その個体自身が、他個体を、その個体自身へと
#その符号がマイナスの場合。その個体自身が、他個体へと引き寄せられる
#
#
#速度の変化。
#（新たな速度）=（元の速度）+（（加速度）*（経過時間の長さ））
#位置の変化。
#（新たな位置）=（（元の速度）*（経過時間の長さ））+（１／２）*

##########################

Komponenten, die zur Ausführung eines prozessbasier
Individuen und Partikel. Der Raum, in dem sie existier

#Räumliche geografische Informationen.
#Globale kartografische Informationen. Lokale kartografi
##Die Summe oder Überlagerung der verschiedenen Anziehun

#Ein Individuum oder Teilchen als Bestandteil der Materi
#Die inneren Eigenschaften und die inneren Informationen
##Geschwindigkeit und Beschleunigung eines Individuums.
##Die Richtung, in die sich das Individuum bewegt.
##Die vom Individuum erzeugte Wärmemenge. Der Grad der v
##Die XY-Koordinaten der Position des Individuums.
##Masse des Individuums. Masse pro Volumeneinheit. Die G
##Volumen des Individuums. Oberfläche eines Individuums.

##Die Wechselwirkung zwischen den Individuen.
##Die Summe der Anziehungs- und Abstoßungskräfte, die au
##Die Summe der äußeren Anziehungs- und Abstoßungskräfte

##Kollisionen und Kontakte zwischen dem Individuum und a
##Die Identität oder Überschneidung der Positionen der b

##Das Gesetz der Erhaltung der Kraft, wenn solche Wechse
##Die Berechnung der neuen Geschwindigkeit oder Beschleu
##Die Anziehungskraft ist konstant und unveränderlich, s

#Faktoren, die die Anziehungs- und Abstoßungskräfte in j
##Im Falle der Anziehung. Eine Zunahme oder Abnahme der
Beispiel. Das Aufbrechen, Aufspalten und Verteilen ein
Beispiel. Das Individuum fusioniert und verschmilzt mi
#Im Falle der Abstoßung. Eine Zunahme oder Abnahme der G

#Flüssig. Die Bewegung mehrerer Individuen in einer Ober

```
#Festkörper. Eine Superklasse von mehreren Individuen, d

#Statischer Zustand. Ein unbewegliches Individuum, das e
# Dass es eine Kraft ist, die das umgebende Individuum s
# Weiter. Dass es die Kraft ist, die bewirkt, dass die u
# Sie muss eine positive Kraft für die umgebenden Indivi
# Sie muss am Ende eine negative Kraft für die umgebende

#Dynamik. Dass ein sich bewegendes Individuum eine absto

#Druck.
# Eine Kraft, die von außen oder innen auf ein Individuu
# Eine Kraft, die von außen oder innen auf ein Individuu

#Die Art und Weise, wie sich ein Individuum oder ein Tei



#-----
#Datenkommunikation zwischen Prozessen. Das heißt, die D
#Warteschlange.
#Austausch verschiedener Daten mit anderen Individuen al
#
#In jedem Prozess.
#Die Eingabe und die Ausgabe der Warteschlange müssen be
##Um eine Endlosschleife innerhalb des Prozesses laufen

#---
#Ausgabe einer Warteschlange.
#Der physische Ort des Individuums selbst.
#Die Masse des Individuums.
#Die Geschwindigkeit und Beschleunigung des Individuums
#Die Größe des Radius des Individuums selbst.



#---
#Eingabe in die Warteschlange.
#Die physische Position eines anderen Individuums.
#Die Masse des anderen Individuums.
#Geschwindigkeit und Beschleunigung des anderen Individu
#Größe des Radius des anderen Individuums.
```

```
#-----
#Numerische Berechnung innerhalb des Prozesses.
#
#
#Die physische Position des Individuums selbst.
#Die Masse des Individuums selbst.
#Physikalische Position des anderen Individuums.
#Die Masse des anderen Individuums.
#Berechnen Sie die Anziehungskraft des anderen Individuu
#
#
#Die physische Position des Individuums selbst.
#Die Größe des Radius des Individuums selbst.
#Die physische Position des anderen Individuums.
#Die Größe des Radius des anderen Individuums.
#Berechne anhand der vier obigen Werte, ob eine Kollisio


#---
#Über die Gravitationskraft.
#
#Die Größe der Gravitationskraft.
#Der Wert ist proportional zum Produkt aus den Massen vo
#Der Wert ist umgekehrt proportional zum Quadrat des Abs
#Der Wert muss nach folgendem Verfahren berechnet werden
#(Größe der Anziehung) = (universelle Gravitationskonsta

#Die universelle Gravitationskonstante. Ihr Wert muss ko


#---
#Über die Abstoßung.
#
#Die Masse des Körpers selbst.
##Die Geschwindigkeit und Beschleunigung des Individuums
#Die Masse eines anderen Individuums.
#Geschwindigkeit und Beschleunigung des anderen Individu
```

```
##Berechnen Sie auf der Grundlage der vier oben genannte


#---
#Berechnung der gesamten Kraftkapazität.
#
#---
#Über die Anziehungskraft der Schwerkraft.
#(Größe der Anziehung) = (universelle Gravitationskonsta
#---
#Über die Abstoßung.
#(eigenes Kraftvermögen des Individuums) = (eigene Masse
#(Kraftkapazität des anderen Individuums) = (Masse des a

#Addiert man die oben genannten Anziehungs- und Abstoßun
#Berechnen Sie auf der Grundlage des sich ergebenden Gle
#Berechne die neue physische Position des Individuums ba

#---
#Beschleunigung.
#(die eigene Beschleunigung) = ((die eigene neue Geschwi
#(Beschleunigung des anderen Individuums) = ((neue Gesch
#
#Relation zwischen Kraft und Beschleunigung.
#(eigene Abstoßung des Individuums) = (eigene Masse des
#(Abstoßung des anderen Individuums) = (Masse des andere
#(Größe der gegenseitigen Anziehung zwischen sich selbst
#
#(Richtung der gegenseitigen Anziehung zwischen sich sel
#Wenn das Vorzeichen positiv ist. Das Individuum selbst
#Wenn das Vorzeichen negativ ist. Das Individuum selbst
#
#
#Änderung der Geschwindigkeit.
#(neue Geschwindigkeit) = (ursprüngliche Geschwindigkeit
#Änderung der Position.
#(neue Position) = ((ursprüngliche Geschwindigkeit) * (I
```

##########################

Composants nécessaires à l'exécution d'un programme
Individus et particules. L'espace dans lequel ils exis

#Informations géographiques spatiales.
#Informations cartographiques globales. Information cart
##La somme ou la superposition des différentes forces d'

#Un individu ou une particule en tant que constituant de
#Les attributs internes et les informations internes d'u
##La vitesse et l'accélération d'un individu. L'ampleur
##La direction dans laquelle l'individu se déplace.
##La quantité de chaleur générée par l'individu. Le degr
##Les coordonnées XY de la position de l'individu.
##Masse de l'individu. Masse par unité de volume. La mas
##Volume de l'individu. Surface d'un individu.

##L'interaction entre les individus.
##La somme des forces d'attraction et de répulsion exerc
##La somme des forces externes d'attraction et de répuls

##Collisions et contacts entre l'individu et d'autres in
##L'identité ou le chevauchement des positions des deux

##La loi de conservation de la force lors de ces interac
##Calculer, pour chaque individu, la nouvelle vitesse ou
##La force de répulsion est constante et invariante tant

#Les facteurs qui modifient les forces d'attraction et d
##Dans le cas de l'attraction. Une augmentation ou une d
Exemple. L'éclatement, la division et la diffusion d'u
Exemple. Les individus fusionnent et s'unissent les un
#Dans le cas de la répulsion. Une augmentation ou une di

#Fluide. Le mouvement de plusieurs individus dans une su
#Solide. Une superclasse d'individus multiples qui sont

```
#État statique. Un individu immobile exerçant une force
# Qu'il s'agit d'une force qui déplace l'individu enviro
# Suivant. Que c'est la force qui fait que les individus
# Qu'elle soit une force positive pour les individus qui
# Elle doit être une force négative pour les individus q

#Dynamique. Qu'un individu en mouvement exerce une force

#La pression.
# Une force appliquée de l'extérieur ou de l'intérieur d
# Une force appliquée de l'extérieur ou de l'intérieur d

#La façon dont un individu ou une particule se déplace.



#-----
#Communication de données entre processus. C'est-à-dire
#File d'attente.
#Échange de diverses données avec d'autres individus ou
#
#Dans chaque processus.
#L'entrée et la sortie de la file d'attente doivent être
##Pour exécuter une boucle infinie à l'intérieur du proc

#---
#Sortie d'une file d'attente.
#L'emplacement physique de l'individu lui-même.
#La masse de l'individu.
#La vitesse et l'accélération de l'individu.
#La taille du rayon de l'individu lui-même.



#---
#Entrée de la file d'attente.
#L'emplacement physique d'un autre individu.
#La masse de l'autre individu.
#La vitesse et l'accélération de l'autre individu.
#La taille du rayon de l'autre individu.
```

```
#-----
#Calcul numérique à l'intérieur du processus.
#
#
#La position physique de l'individu lui-même.
#La masse de l'individu lui-même.
#La position physique de l'autre individu.
#La masse de l'autre individu.
#Calculez la force d'attraction de l'autre individu en f
#
#
#La position physique de l'individu lui-même.
#La taille du rayon de l'individu lui-même.
#La position physique de l'autre individu.
#La taille du rayon de l'autre individu.
#Calculer s'il y a ou non une collision entre lui-même e


#---
#A propos de la force gravitationnelle.
#
#L'ampleur de la force gravitationnelle.
#La valeur est proportionnelle au produit des masses de
#La valeur est inversement proportionnelle au carré de l
#La valeur doit être calculée par la procédure suivante.
#(magnitude de l'attraction) = (constante universelle de

#La constante universelle de gravitation. Sa valeur doit



#---
#A propos de la répulsion.
#
#La masse du corps lui-même.
##La vitesse et l'accélération de l'individu.
#La masse d'un autre individu.
#La vitesse et l'accélération de l'autre individu.
##Sur la base des quatre valeurs ci-dessus, calculez la
```

```
#---
#Calcul de la capacité de force totale.
#
#---
#A propos de l'attraction gravitationnelle.
#(magnitude de l'attraction) = (constante universelle de
#---
#A propos de la répulsion.
#(capacité de force de l'individu) = (masse de l'indivic
#(Capacité de force de l'autre individu) = (masse de l'a

#En additionnant les forces d'attraction et de répulsior
#En se basant sur l'équilibre des forces de soi et des a
#Calculer la nouvelle position physique de l'individu er

#---
#Accélération.
#(accélération de l'individu) = ((nouvelle vitesse de l'
#(accélération de l'autre individu) = ((nouvelle vitesse
#
#Relation entre la quantité de force et l'accélération.
#(répulsion de l'individu) = (masse de l'individu) * (ac
#(répulsion de l'autre individu) = (masse de l'autre inc
#(magnitude de l'attraction mutuelle entre soi et les au
#
#(Direction de l'attraction mutuelle entre soi et les au
#Si le signe est positif. L'individu lui-même attire les
#Lorsque le signe est négatif. L'individu lui-même est a
#
#
#Changement de vitesse.
#(nouvelle vitesse) = (vitesse initiale) + ((accélératic
#Changement de position.
#(nouvelle position) = ((vitesse initiale) * (durée du t
```

##########################

Componentes necessários para executar um programa c
Indivíduos e partículas. O espaço em que eles existem.

#Informações geográficas espaciais.
#Informações cartográficas globais. Informações cartográ
##A soma ou a superposição das várias forças de atração

#Um indivíduo ou partícula como um constituinte da matér
#Os atributos internos e as informações internas de um i
##Velocidade e aceleração de um indivíduo. A magnitude c
##A direção na qual o indivíduo está se movendo.
##A quantidade de calor gerada pelo indivíduo. O grau de
##As coordenadas XY da posição do indivíduo.
##Massa do indivíduo. Massa por unidade de volume. Massa
##Volume do indivíduo. Área de superfície de um indivídu

##A interação entre os indivíduos.
##A soma das forças de atração e repulsão exercidas sobr
##A soma das forças externas de atração e repulsão exerc

##Colisões e contatos entre o indivíduo e outros indivíd
##A identidade ou sobreposição de posições de ambos os i

##A lei de conservação da força quando essas interações
##Calcular, para cada indivíduo, a nova velocidade ou ac
##A força de atração é constante e invariável, desde que

#Fatores que alteram as forças de atração e repulsão em
##No caso da atração. Um aumento ou uma diminuição na ma
Exemplo. A quebra, a divisão e a difusão de um indivíd
Exemplo. O indivíduo se funde e se funde com os outros
#No caso de repulsão. Um aumento ou uma diminuição na ve

#Fluido. O movimento de vários indivíduos em uma supercl
#Sólido. Uma superclasse de vários indivíduos que são ur

```
#Estado estático. Um indivíduo imóvel que exerce uma for
# Que é uma força que move o indivíduo ao redor de forma
# Próximo. Que é a força que faz com que os indivíduos a
# Deve ser uma força positiva para os indivíduos ao redo
# Deve ser uma força negativa para os indivíduos ao redo

#Dinâmica. Que um indivíduo em movimento exerce uma forç

#Pressão.
# Uma força aplicada de fora ou de dentro de um indivídu
# Uma força aplicada de fora ou de dentro de um indivídu

#A maneira como um indivíduo ou partícula se move. Movim




#-----
#Comunicação de dados entre processos. Ou seja, a comuni
#Fila.
#Troca de vários dados com outros indivíduos e outros pr
#
#Em cada processo.
#A entrada e a saída da fila devem ser dados de matriz.
##Para executar um loop infinito dentro do processo e re

#---
#Saída de uma fila.
#A localização física do próprio indivíduo.
#A massa do indivíduo.
#A velocidade e a aceleração do próprio indivíduo.
#O tamanho do raio do próprio indivíduo.


#---
#Entrada da fila.
#A localização física de outro indivíduo.
#A massa do outro indivíduo.
#Velocidade e aceleração do outro indivíduo.
#Tamanho do raio do outro indivíduo.
```

```
#-----
#Cálculo numérico dentro do processo.
#
#
#A posição física do próprio indivíduo.
#A massa do próprio indivíduo.
#Localização física do outro indivíduo.
#A massa do outro indivíduo.
#Calcule a força de atração do outro indivíduo com base
#
#
#A posição física do próprio indivíduo.
#O tamanho do raio do próprio indivíduo.
#A localização física do outro indivíduo.
#O tamanho do raio do outro indivíduo.
#Calcule se há ou não uma colisão entre ele e o outro co


#---
#Sobre a força gravitacional.
#
#A magnitude da força gravitacional.
#O valor é proporcional ao produto das massas de si mesm
#O valor é inversamente proporcional ao quadrado da dist
#O valor deve ser calculado pelo seguinte procedimento.
#(magnitude da atração) = (constante gravitacional unive

#A constante gravitacional universal. Seu valor deve ser


#---
#Sobre a repulsão.
#
#A massa do próprio corpo.
##A velocidade e a aceleração do indivíduo.
#A massa de outro indivíduo.
#Velocidade e aceleração do outro indivíduo.
##Com base nos quatro valores acima, calcule a quantidad
```

```
#---
#Cálculo da capacidade de força total.
#
#---
#Sobre a atração gravitacional.
#(magnitude da atração) = (constante gravitacional unive
#---
#Sobre a repulsão.
#(a capacidade de força do próprio indivíduo) = (a massa
#(Capacidade de força do outro indivíduo) = (massa do ou

#Somando as forças de atração e repulsão de si mesmo e o
#Com base no equilíbrio resultante das forças de si mesm
#Calcule a nova posição física do indivíduo com base no

#---
#Aceleração.
#(a aceleração do próprio indivíduo) = ((a nova velocida
#(aceleração do outro indivíduo) = ((nova velocidade do
#
#Relação entre a quantidade de força e a aceleração.
#(a repulsão do próprio indivíduo) = (a massa do próprio
#(repulsão do outro indivíduo) = (massa do outro indivíd
#(magnitude da atração mútua entre o eu e os outros) = (
#
#(Direção da atração mútua entre o eu e os outros) = mai
#Se o sinal for positivo. O próprio indivíduo atrai outr
#Quando o sinal for negativo. O próprio indivíduo é atra
#
#
#Mudança na velocidade.
#(nova velocidade) = (velocidade original) + ((aceleraçã
#Mudança de posição.
#(nova posição) = ((velocidade original) * (duração do t
```

##########################

Componentes necesarios para ejecutar un programa de
Individuos y partículas. El espacio en el que existen.

#Información geográfica espacial.
#Información cartográfica global. Información cartográfi
#La suma o superposición de las distintas fuerzas de atr

#Un individuo o partícula como constituyente de la mater
#Los atributos internos y la información interna de un i
##Velocidad y aceleración de un individuo. La magnitud c
##La dirección en la que se mueve el individuo.
##La cantidad de calor generada por el individuo. El gra
##Las coordenadas XY de la posición del individuo.
##Masa del individuo. Masa por unidad de volumen. Masa t
##Volumen del individuo. Superficie del individuo.

##La interacción entre individuos.
##La suma de las fuerzas de atracción y repulsión ejerci
##La suma de las fuerzas externas de atracción y repulsi

##Colisiones y contactos entre el individuo y otros indi
##La identidad o superposición de posiciones de ambos in

##La ley de conservación de la fuerza cuando se producen
##Calcular, para cada individuo, la nueva velocidad o ac
##La fuerza de atracción es constante e invariante mient

#Factores que modifican las fuerzas de atracción y repul
##En el caso de la atracción. Un aumento o disminución c
#Ejemplo. La ruptura, división y difusión de un individu
Ejemplo. El individuo se fusiona y se funde con los de
#En el caso de la repulsión. Un aumento o disminución de

#Fluido. El movimiento de múltiples individuos en una su
#Sólido. Superclase de múltiples individuos que se unen

```
#Estado estático. Un individuo inmóvil que ejerce una fu
# Que es una fuerza que mueve al individuo circundante c
# Siguiente. Que es la fuerza que hace que los individuc
# Que sea una fuerza positiva para los individuos circur
# Debe ser una fuerza negativa para los individuos circu

#Dinámica. Que un individuo en movimiento ejerza una fue

#Presión.
# Una fuerza aplicada desde fuera o dentro de un indivic
#Fuerza aplicada desde fuera o dentro de un individuo pa

#La forma en que se mueve un individuo o partícula. Movi



#-----
#Comunicación de datos entre procesos. Es decir, comunic
#Cola.
#Intercambio de datos diversos con otros individuos comc
#
#En cada proceso.
#La entrada y la salida de la cola deben ser ambas datos
##Ejecutar un bucle infinito dentro del proceso, y repet

#---
#Salida de una cola.
#La ubicación física del propio individuo.
#La masa del individuo.
#La velocidad y aceleración del propio individuo.
#El tamaño del radio del propio individuo.


#---
#Entrada de cola.
#La ubicación física de otro individuo.
#La masa del otro individuo.
#Velocidad y aceleración del otro individuo.
#Tamaño del radio del otro individuo.
```

```
#-----
#Cálculo numérico dentro del proceso.
#
#
#La posición física del propio individuo.
#La masa del propio individuo.
#La posición física del otro individuo.
#La masa del otro individuo.
#Calcular la fuerza de atracción del otro individuo en b
#
#
#La posición física del propio individuo.
#El tamaño del radio del propio individuo.
#La posición física del otro individuo.
#El tamaño del radio del otro individuo.
#Calcular si hay o no colisión entre el propio individuo


#---
#Sobre la fuerza gravitacional.
#
#La magnitud de la fuerza gravitatoria.
#El valor es proporcional al producto de las masas propi
#El valor es inversamente proporcional al cuadrado de la
#El valor debe calcularse mediante el siguiente procedim
#(magnitud de la atracción) = (constante gravitatoria un

#La constante gravitatoria universal. Su valor debe ser


#---
#Sobre la repulsión.
#
#La masa del propio cuerpo.
##La velocidad y aceleración del individuo.
#La masa de otro individuo.
#Velocidad y aceleración del otro individuo.
```

```
##En base a los cuatro valores anteriores, calcula la ca


#---
#Cálculo de la capacidad de fuerza total.
#
#---
#De la atracción gravitatoria.
#(magnitud de la atracción) = (constante gravitatoria un
#---
#Sobre la repulsión.
#(capacidad de fuerza del propio individuo) = (masa del
#(Capacidad de fuerza del otro individuo) = (masa del ot

#Sumando las fuerzas mencionadas de atracción y repulsió
#En base al equilibrio resultante de las fuerzas propias
#Calcular la nueva posición física del individuo basada

#---
#Aceleración.
#(aceleración del propio individuo) = ((nueva velocidad
#(aceleración del otro individuo) = ((nueva velocidad de
#
#Relación entre cantidad de fuerza y aceleración.
#(repulsión del propio individuo) = (masa del propio ind
#(repulsión del otro individuo) = (masa del otro individ
#(magnitud de la atracción mutua entre el individuo y lo
#
#(Dirección de la atracción mutua entre uno mismo y los
#Si el signo es positivo. El propio individuo atrae haci
#Si el signo es negativo. El propio individuo es atraído
#
#
#Cambio de velocidad.
#(nueva velocidad) = (velocidad original) + ((aceleració
#Cambio de posición.
#(nueva posición) = ((velocidad original) * (duración de
```

##########################

Komponen yang diperlukan untuk menjalankan program
Individu dan partikel. Ruang tempat mereka berada. Tra

#Informasi geografis spasial.
#Informasi kartografi global. Informasi kartografi lokal
##Jumlah atau superposisi dari berbagai gaya tarik dan g

#Sebuah individu atau partikel sebagai penyusun materi.
#Atribut internal dan informasi internal individu.
##Kecepatan dan percepatan suatu individu. Besarnya gaya
##Arah pergerakan individu.
##Jumlah panas yang dihasilkan oleh individu. Tingkat pa
Koordinat XY dari posisi individu.
##Massa individu. Massa per satuan volume. Massa total.
##Volume individu. Luas permukaan individu.

##Interaksi antar individu.
##Jumlah gaya tarik dan gaya tolak yang diberikan pada i
##Jumlah gaya tarik dan tolak eksternal yang diberikan o

##Tabrakan dan kontak antara individu dengan individu la
##Identitas atau tumpang tindih posisi kedua individu.

##Hukum kekekalan gaya ketika interaksi tersebut terjadi
##Untuk menghitung, untuk setiap individu, kecepatan ata
##Gaya tarik-menarik adalah konstan dan tidak berubah-ub

#Faktor-faktor yang mengubah gaya tarik dan gaya tolak p
##Dalam kasus daya tarik. Peningkatan atau penurunan mas
Contoh. Pecahnya, terpecahnya, dan menyebarnya suatu i
Contoh. Individu bergabung dan menyatu satu sama lain
#Dalam kasus tolakan. Peningkatan atau penurunan kecepat

#Cairan. Pergerakan beberapa individu dalam satu superke
#Padat. Superkelas yang terdiri dari beberapa individu y

```
#Keadaan statis. Sebuah benda yang tidak bergerak yang m
# Bahwa itu adalah gaya yang menggerakkan individu di se
# Selanjutnya. Bahwa itu adalah kekuatan yang menyebabka
# Itu harus menjadi kekuatan positif bagi individu-indiv
# Ini harus menjadi kekuatan negatif bagi individu-indiv

#Dinamika. Bahwa individu yang bergerak memberikan kekua

# Tekanan.
# Sebuah gaya yang diterapkan dari luar atau dalam indiv
# Gaya yang diberikan dari luar atau dalam individu untu

#Cara sebuah individu atau partikel bergerak. Gerak lini


#-----
#Komunikasi data antar proses. Yaitu, komunikasi data an
#Antrian.
#Pertukaran berbagai data dengan individu lain sebagai p
#
#Dalam setiap proses.
#Masukan dan keluaran dari antrian harus berupa data arr
##Untuk menjalankan perulangan tak terbatas di dalam pro

#---
#Keluaran dari sebuah antrian.
#Lokasi fisik individu itu sendiri.
#Massa dari individu tersebut.
#Kecepatan dan percepatan individu itu sendiri.
#Ukuran radius individu itu sendiri.


#---
#Input antrian.
#Lokasi fisik individu lain.
#Massa individu lain.
#Kecepatan dan percepatan individu lain.
#Ukuran radius individu lain.
```

```
#-----
#Perhitungan numerik di dalam proses.
#
#
#Posisi fisik individu itu sendiri.
#Massa dari individu itu sendiri.
#Lokasi fisik individu lain.
#Massa individu lain.
#Hitung gaya tarik dari individu lain berdasarkan empat
#
#
#Posisi fisik individu itu sendiri.
#Ukuran jari-jari individu itu sendiri.
#Lokasi fisik individu lain.
#Ukuran radius individu lain.
#Menghitung ada tidaknya tabrakan antara dirinya dengan


#---
#Tentang gaya gravitasi.
#
#Besarnya gaya gravitasi.
#Nilainya sebanding dengan hasil kali massa diri sendiri
#Nilainya berbanding terbalik dengan kuadrat jarak antar
#Nilai harus dihitung dengan prosedur berikut.
#(besarnya daya tarik) = (konstanta gravitasi universal)

#Konstanta gravitasi universal. Nilainya harus konstan.


#---
#Tentang tolakan.
#
#Massa tubuh itu sendiri.
# Kecepatan dan percepatan individu.
#Massa individu lain.
#Kecepatan dan percepatan individu lain.
##Berdasarkan empat nilai di atas, hitunglah jumlah gaya
```

```
#---
##Perhitungan kapasitas gaya total.
#
#---
#Tentang daya tarik gravitasi.
#(besarnya daya tarik) = (konstanta gravitasi universal)
#---
#Tentang tolakan.
#(kapasitas gaya individu itu sendiri) = (massa individu
#(Kapasitas gaya individu lain) = (massa individu lain)

#Jumlahkan gaya tarik dan gaya tolak diri sendiri dan or
#Berdasarkan keseimbangan yang dihasilkan dari gaya diri
#Hitung posisi fisik baru individu berdasarkan hasil di

#---
#Akselerasi.
#(percepatan individu itu sendiri) = ((kecepatan baru in
#(percepatan individu lain) = ((kecepatan baru individu
#
#Hubungan antara jumlah gaya dan percepatan.
#(tolakan individu itu sendiri) = (massa individu itu se
#(tolakan individu lain) = (massa individu lain) * (perc
#(besarnya gaya tarik-menarik antara diri sendiri dan or
#
#(Arah daya tarik timbal balik antara diri sendiri dan o
#Jika tandanya positif. Individu itu sendiri menarik ind
#Jika tandanya negatif. Individu itu sendiri tertarik pa
#
#
#Perubahan kecepatan.
#(kecepatan baru) = (kecepatan awal) + ((percepatan) * (
#Perubahan posisi.
#(posisi baru) = ((kecepatan asli) * (lama waktu yang te
```

##########################

Süreç tabanlı bir malzeme davranışı simülasyon prog
Bireyler ve parçacıklar. İçinde bulundukları uzay. Zam

#Mekansal coğrafi bilgi.
#Küresel kartografik bilgi. Yerel kartografik bilgi.
##XY koordinatlarındaki çeşitli çekim ve itme kuvvetleri

#Maddenin bir bileşeni olarak bir birey veya parçacık.
#Bir bireyin içsel nitelikleri ve içsel bilgileri.
##Bir bireyin hızı ve ivmesi. Birey tarafından uygulanar
##Bireyin hareket ettiği yön.
##Birey tarafından üretilen ısı miktarı. Birey tarafında
##Bireyin konumunun XY koordinatları.
##Bireyin kütlesi. Birim hacim başına kütle. Toplam kütl
##Bireyin hacmi. Bireyin yüzey alanı.

##Bireyler arasındaki etkileşim.
##Bireye uygulanan çekim ve itme kuvvetlerinin toplamı.
##Birey tarafından uygulanan dış çekim ve itme kuvvetler

##Birey ve diğer bireyler arasındaki çarpışmalar ve tema
##Her iki bireyin pozisyonlarının özdeşliği ya da örtüşm

##Bu tür etkileşimler meydana geldiğinde kuvvetin korunu
##Bu yasaya göre iki birey arasındaki kuvvetlerin uygula
##Her bireyin kütlesi değişmediği sürece itme kuvveti sa

#Her bireydeki çekim ve itme kuvvetlerini değiştiren fak
##Çekim durumunda. Bireyin kütlesinde bir artış veya aza
#Örnek. Bir bireyin parçalanması, bölünmesi ve birden fa
Örnek. Bireyler birbirlerine bağlanarak ve karşılıklı
#İtme durumunda. Bireyin hızında ya da ivmesinde bir art

#Akışkan. Birden fazla bireyin, şekillerinin değişkenliğ
#Katı. Şekillerinin sabitliğini koruyarak birbirleriyle

```
#Statik durum. Çevresine sabit bir çekim kuvveti uygulay
# Çevresindeki bireyi kendisine doğru çekecek şekilde ha
# Sonraki. Kendisine doğru çekilen çevredeki bireylerin
# Çevresindeki bireyler için ya başlangıçta ya da ortada
# Sonunda çevresindeki bireyler için negatif bir güç olm

#Dinamik. Hareket eden bir bireyin çevresine itici bir k

#Basınç.
# Kendi başına hareket etmeyen bir bireyi hareket ettirm
# Kendi kendine durmayan bir bireyi durdurmak için bir b

#Bir bireyin veya parçacığın hareket etme şekli. Doğrusa


#-----
#Süreçler arası veri iletişimi. Yani, bireyin kendisi il
#Kuyruk.
#Kuyruklar aracılığıyla diğer süreçler olarak diğer bire
#
#Her işlemde.
#Kuyruğun girdisi ve çıktısının her ikisi de dizi verisi
##Sürecin içinde sonsuz bir döngü çalıştırmak ve dışarıd

#---
#Bir kuyruğun çıktısı.
#Bireyin kendisinin fiziksel konumu.
#Bireyin kütlesi.
#Bireyin kendi hızı ve ivmesi.
#Bireyin kendisinin yarıçap boyutu.


#---
#Kuyruk girişi.
#Başka bir bireyin fiziksel konumu.
#Diğer bireyin kütlesi.
#Diğer bireyin hızı ve ivmesi.
#Diğer bireyin yarıçap boyutu.
```

```
#-----
#İşlem içinde sayısal hesaplama.
#
#
#Bireyin fiziksel konumu.
#Bireyin kendi kütlesi.
#Diğer bireyin fiziksel konumu.
#Diğer bireyin kütlesi.
#Yukarıdaki dört değere dayanarak diğer bireyden gelen ç
#
#
#Bireyin kendisinin fiziksel konumu.
#Bireyin kendisinin yarıçap boyutu.
#Diğer bireyin fiziksel konumu.
#Diğer bireyin yarıçap boyutu.
#Yukarıdaki dört değere dayanarak kendisi ve bir başkası


#---
#Yerçekimi kuvveti hakkında.
#
#Yerçekimi kuvvetinin büyüklüğü.
#Değer, benlik ve diğerlerinin kütlelerinin çarpımıyla o
#Değer, benlik ve diğeri arasındaki mesafenin karesi ile
#Değer aşağıdaki prosedürle hesaplanmalıdır.
#(Çekimin büyüklüğü) = (evrensel çekim sabiti) * ((birey

#Evrensel yerçekimi sabiti. Değeri sabit olmalıdır.



#---
#İtme hakkında.
#
#Vücudun kendi kütlesi.
##Bireyin hızı ve ivmesi.
#Başka bir bireyin kütlesi.
#Diğer bireyin hızı ve ivmesi.
##Yukarıdaki dört değere dayanarak, kendisi ile diğer bi
```

```
#---
#Toplam kuvvet kapasitesinin hesaplanması.
#
#---
#Yerçekimsel çekim hakkında.
#(çekimin büyüklüğü) = (evrensel çekim sabiti) * ((birey
#---
#İtme hakkında.
#(bireyin kendi kuvvet kapasitesi) = (bireyin kendi kütl
#(Diğer bireyin kuvvet kapasitesi) = (diğer bireyin kütl

#Yukarıda bahsedilen benlik ve diğerlerinin çekim ve iti
#Benlik ve diğerlerinin kuvvetlerinin ortaya çıkan denge
#Yukarıdakilerin sonucuna dayanarak bireyin kendi yeni f

#---
#İvme.
#(bireyin kendi ivmesi) = ((bireyin kendi yeni hızı) - (
#(diğer bireyin ivmesi) = ((diğer bireyin yeni hızı) - (
#
#Kuvvet miktarı ve ivme arasındaki ilişki.
#(bireyin kendi itme kuvveti) = (bireyin kendi kütlesi)
#(diğer bireyin itme kuvveti) = (diğer bireyin kütlesi)
#(benlik ve diğerleri arasındaki karşılıklı çekimin büyü
#
#(Kendisi ve diğerleri arasındaki karşılıklı çekimin yön
#İşaret pozitifse. Bireyin kendisi diğer bireyleri kendi
#İşaret negatif olduğunda. Bireyin kendisi diğer bireye
#
#
#Hızdaki değişim.
#(yeni hız) = (orijinal hız) + ((ivme) * (geçen süre))
#Pozisyon değişikliği.
#(yeni konum) = ((orijinal hız) * (geçen sürenin uzunluğ
```

##########################

공정 기반 재료 거동 시뮬레이션 프로그램을 실행하는 데 필요
개체 및 입자. 입자가 존재하는 공간. 시간에 따른 상태의 변화.

#공간 지리 정보.
#글로벌 지도 제작 정보. 지역 지도 제작 정보.
##XY 좌표에서 다양한 인력 및 반발력의 합 또는 중첩. 인력 레이더.

#물질의 구성 요소로서의 개체 또는 입자.
#개체의 내부 속성 및 내부 정보.
##개체의 속도와 가속도. 개체가 가하는 반발력의 크기.
##개체가 이동하는 방향.
#개체에서 발생하는 열의 양. ##개체에서 발생하는 열의 양입니다.
##개체 위치의 XY 좌표입니다.
##개체의 질량. 단위 부피당 질량입니다. 총 질량입니다. 개체가 가
##개체의 부피. 개체의 표면적.

##개체 간의 상호작용.
##개체에 가해지는 인력과 반발력의 합입니다.
##개체에 가해지는 외부 인력과 반발력의 합입니다. 공간 분포.

##개인과 다른 개인 간의 충돌 및 접촉. 해당 개인들 간의 인력 및
##두 개체의 동일성 또는 위치의 겹침.

##이러한 상호작용이 일어날 때 적용되는 힘의 보존 법칙. 보수적인
##이 법칙에 따라 두 개체 사이에 힘이 작용한 후 각 개체에 대해 새
##인력은 각 개체의 질량이 변하지 않는 한 일정하고 불변합니다.

#각 개체의 인력 및 반발력을 변화시키는 요인.
##인력의 경우. 개체의 질량이 증가하거나 감소합니다.
예시. 한 개체가 여러 개의 작은 하위 개체로 분리, 분할, 확산되
예시. 개체는 서로 결합하고 상호 접착하여 더 큰 단일 개체로 합
#반발의 경우. 개체의 속도 또는 가속도의 증가 또는 감소. 해당 개

#유체. 하나의 슈퍼클래스에 속하는 여러 개체가 서로 다른 모양을
#고체. 모양을 일정하게 유지하면서 가만히 서 있거나 구르면서 서로

#정적 상태. 움직이지 않는 개체가 주변 환경에 일정한 중력을 가하는
주변 개체를 자기 쪽으로 끌어당기는 방식으로 주변 개체를 움직이는
다음. 자기에게 끌려온 주변 개체를 자기 아래에 고정시키고 움직이
처음에는 또는 중간에는 주변 개체에게 긍정적인 힘이어야 합니다.
결국에는 주변 개인에게 부정적인 힘이 되어야 합니다. 부정적인 역

#역학. 움직이는 개체가 주변에 반발력을 가하는 것입니다. 주변 개체

#압력.
스스로 움직이지 않는 개체를 움직이기 위해 개체의 외부 또는 내부
스스로 멈추지 않는 개체를 멈추게 하기 위해 개체의 외부 또는 내

#개체 또는 입자가 움직이는 방식. 직선 운동. 곡선 운동. 왕복 운동

#------
#프로세스 간 데이터 통신. 즉, 개인 자체와 다른 개인 간의 데이터
#대기열.
#대기열을 통해 다른 프로세스로서 다른 개인과 다양한 데이터를 교환
#
#각 프로세스.
#큐의 입력과 출력은 모두 배열 데이터여야 합니다.
##프로세스 내부에서 무한 루프를 실행하고 외부로부터 입력을 획득하

#---
#대기열의 #출력.
#개인 자체의 물리적 위치.
#개체의 질량.
#개체의 자체 속도 및 가속도.
#개체 자체의 반경 크기.

#---
#대기열 입력.
#다른 개체의 물리적 위치.
#다른 개체의 질량.
#다른 개체의 #속도 및 가속도.
#다른 개체의 #반경 크기.

```
#------
#프로세스 내부의 수치 계산.
#
#
#개체 자체의 물리적 위치.
#개체 자체의 질량.
#다른 개체의 #물리적 위치.
#다른 개체의 질량.
#위의 네 가지 값을 바탕으로 다른 개체의 인력을 계산합니다.
#
#
#개체 자체의 물리적 위치.
#개체 자체의 반경 크기.
#다른 개체의 물리적 위치.
#다른 개체의 반경 크기입니다.
#위의 네 가지 값을 기반으로 자신과 다른 개체 간의 충돌 여부를 계


#---
#중력에 대한 정보입니다.
#
#중력의 크기입니다.
#이 값은 자신과 타인의 질량의 곱에 비례합니다.
#자신과 상대방 사이의 거리의 제곱에 반비례하는 값입니다.
#이 값은 다음 절차에 따라 계산해야 합니다.
#（인력의 크기） = （만유인력의 상수） * （（개체의 질량） * （상대방의

#만유인력의 상수. 이 값은 일정해야 합니다.


#---
#반발력에 대해.
#
#몸 자체의 질량.
##개체의 속도와 가속도.
#다른 개체의 질량.
#다른 개체의 #속도 및 가속도.
##위의 네 가지 값을 바탕으로, 자신과 다른 개체가 충돌할 때 자신고
```

```
#---
#총 힘의 용량을 계산합니다.
#
#---
#중력에 대한 정보.
#(인력의 크기) = (만유인력의 상수) * ((개체 자체의 질량) * (다
#---
#반발력에 대해
#(개체 자체의 힘 용량) = (개체 자체의 질량) * (개체 자체의 가속
#(다른 개체의 힘 용량) = (다른 개체의 질량)*(다른 개체의 가속도

#위에서 언급한 자신과 타인의 인력과 반발력을 합산합니다.
#자신과 다른 사람의 힘의 결과 균형을 바탕으로 개인의 새로운 속도
#위의 결과를 바탕으로 개인의 새로운 물리적 위치를 계산합니다.

#---
#가속도.
#(개인 자신의 가속도) = ((개인 자신의 새로운 속도) - (개인 자신
#(다른 개체의 가속도) = ((다른 개체의 새 속도) - (다른 개체의 
#
#힘의 양과 가속도 사이의 관계.
#(개체의 자체 반발력) = (개체의 자체 질량) * (개체의 자체 가속도
#(다른 개체의 반발력) = (다른 개체의 질량) * (다른 개체의 가속도
#(자기와 다른 개체 사이의 상호 인력 크기) = (만유인력의 상수) *
#
#(자기와 다른 개체 사이의 상호 인력 방향) = ((개체 자체의 질량)
#부호가 양수인 경우. 개체 자체가 다른 개체를 자기 쪽으로 끌어당김
#부호가 음수인 경우. 개체 자체가 다른 개체를 끌어당깁니다.
#
#
#속도의 변화.
#(새 속도) = (원래 속도) + ((가속도) * (경과된 시간))
#위치 변경.
#(새 위치) = ((원래 속도) * (경과 시간 길이)) + (1/2) * (가속
```

##########################

Componenti necessari per eseguire un programma di s
Individui e particelle. Lo spazio in cui esistono. Le

#Informazioni geografiche spaziali.
#Informazioni cartografiche globali. Informazioni cartog
##La somma o la sovrapposizione delle varie forze di att

#Un individuo o una particella come costituente della ma
#Gli attributi interni e le informazioni interne di un i
##Velocità e accelerazione di un individuo. L'entità del
##La direzione in cui l'individuo si muove.
##La quantità di calore generata dall'individuo. Il grad
##Le coordinate XY della posizione dell'individuo.
##Massa dell'individuo. Massa per unità di volume. Massa
##Volume dell'individuo. Superficie di un individuo.

##L'interazione tra gli individui.
##La somma delle forze di attrazione e repulsione eserci
##La somma delle forze esterne di attrazione e repulsion

##Collisioni e contatti tra l'individuo e altri individu
##L'identità o la sovrapposizione delle posizioni di ent

##La legge di conservazione della forza quando si verifi
##Calcolare, per ogni individuo, la nuova velocità o acc
##La forza di attrazione è costante e invariante finché

#Fattori che modificano le forze di attrazione e repulsi
##Nel caso dell'attrazione. Un aumento o una diminuzione
#Esempio. La scomposizione, la divisione e la diffusione
Esempio. L'individuo si fonde e si confonde con l'altr
#Nel caso della repulsione. Un aumento o una diminuzione

#Fluido. Il movimento di più individui in una superclass
#Solido. Una superclasse di individui multipli che si un

#Stato statico. Un individuo immobile che esercita una f

```
# Che è una forza che muove l'individuo circostante in m
# Il prossimo. Che è la forza che fa sì che gli individu
# Deve essere una forza positiva per gli individui circo
# Alla fine deve essere una forza negativa per gli indiv

#Dinamica. Che un individuo in movimento esercita una fo

#Pressione.
# Una forza applicata dall'esterno o dall'interno di un
# Una forza applicata dall'esterno o dall'interno di un

#Il modo in cui un individuo o una particella si muove.




#-----
#Comunicazione di dati tra processi. Ovvero, la comunica
#Coda.
#Scambio di vari dati con altri individui o altri proces
#
#In ogni processo.
#L'ingresso e l'uscita della coda devono essere entrambi
##Per eseguire un ciclo infinito all'interno del process

#---
#Uscita di una coda.
#La posizione fisica dell'individuo stesso.
#La massa dell'individuo.
#La velocità e l'accelerazione dell'individuo stesso.
#La dimensione del raggio dell'individuo stesso.


#---
#Ingresso della coda.
#La posizione fisica di un altro individuo.
#La massa dell'altro individuo.
#Velocità e accelerazione dell'altro individuo.
#Dimensione del raggio dell'altro individuo.
```

```
#-----
#Calcolo numerico all'interno del processo.
#
#
#La posizione fisica dell'individuo stesso.
#La massa dell'individuo stesso.
#La posizione fisica dell'altro individuo.
#La massa dell'altro individuo.
#Calcolare la forza di attrazione dell'altro individuo i
#
#
#La posizione fisica dell'individuo stesso.
#La dimensione del raggio dell'individuo stesso.
#La posizione fisica dell'altro individuo.
#La dimensione del raggio dell'altro individuo.
#Calcolare se c'è o meno una collisione tra l'individuo


#---
#Per quanto riguarda la forza gravitazionale.
#
#La grandezza della forza gravitazionale.
#Il valore è proporzionale al prodotto delle masse di sé
#Il valore è inversamente proporzionale al quadrato dell
#Il valore deve essere calcolato con la seguente procedu
#(magnitudine dell'attrazione) = (costante di gravitazio

#La costante gravitazionale universale. Il suo valore de


#---
#Circa la repulsione.
#
#La massa del corpo stesso.
#La velocità e l'accelerazione dell'individuo.
#La massa di un altro individuo.
#Velocità e accelerazione dell'altro individuo.
##In base ai quattro valori precedenti, calcolare la qua
```

```
#---
#Calcolo della capacità di forza totale.
#
#---
#A proposito dell'attrazione gravitazionale.
#(magnitudine dell'attrazione) = (costante gravitazional
#---
#Per quanto riguarda la repulsione.
#(capacità di forza dell'individuo) = (massa dell'indivi
#(capacità di forza dell'altro individuo) = (massa dell'

#Sommando le suddette forze di attrazione e repulsione c
#In base all'equilibrio risultante delle forze di sé e c
#Calcolare la nuova posizione fisica dell'individuo in b

#---
#Accelerazione.
#(accelerazione dell'individuo) = ((nuova velocità dell'
#(accelerazione dell'altro individuo) = ((nuova velocità
#
#Relazione tra quantità di forza e accelerazione.
#(repulsione propria dell'individuo) = (massa propria de
#(repulsione dell'altro individuo) = (massa dell'altro i
#(entità dell'attrazione reciproca tra sé e gli altri) =
#
#(Direzione dell'attrazione reciproca tra sé e gli altri
#Se il segno è positivo. L'individuo stesso attrae gli a
#Quando il segno è negativo. L'individuo stesso è attrat
#
#
#Cambiamento di velocità.
#(nuova velocità) = (velocità originale) + ((accelerazio
#Cambiamento di posizione.
#(nuova posizione) = ((velocità originale) * (lunghezza


#########################################
##particle_lvt_ac1.py
##
```

```
##end
##########################################



##########################################
##neuron_lvt_ac1.py
##
##start
##########################################


# coding: UTF-8
import multiprocessing
from multiprocessing import Process, Queue, Pipe
import os
import time
import random
import copy
#import tkinter as tk
import math




#env_value_input = 300
env_value_input = 0
env_value_input_plus = 1
env_value_input_minus = -1
env_value_output = [300,-300,300]
env_value_resource_preservation_init = 1000
env_value_consumption = 20
env_value_preservation_amount_full = 2000
cell_name_array_io_input = ['io_input_01','io_input_02']
cell_name_array_pm_output = ['pm_output_plus','pm_output
cell_name_array_neuron_input = ['nr_input_01','nr_input_
cell_name_array_neuron_output = ['nr_output_01','nr_outp
cell_name_array_neuron_middle = ['nr_middle_01','nr_midd
cell_name_array_pm_detect = ['pm_detect_01']
cell_name_array_io_detect = ['io_detect_inflow','io_dete
cell_name_array_send = ['send_inflow','send_outflow','se
```

```
cell_name_array_p_amount = ['p_amount_01']
cell_facilitation_suppression_type_num_array_neuron_midd
cell_thickness_plasticity_type_num_array_neuron_middle =
cell_thinking_plasticity_type_num_array_neuron_middle =
sleep_time_length_input = 1
sleep_time_length_neuron_middle = 2
sleep_time_length_inflow = 0.4
sleep_time_length_outflow = 0.2
sleep_time_length_input_sum = 2
sleep_time_length_result_out = 3.5
spike_threshold_neuron_middle = 100
output_value_neuron_middle = 100
#output_value_result_out = 30
input_for_sum_num_length = 10
spike_num_percent = 0
spike_threshold_learning_variable = 1.1
sleep_time_length_neuron_middle_learning_variable = 1.1
input_low_threshold = 0
input_high_threshold = 1000
input_amp_variable = 1.1


event_array = []
for sub_num_a in range(4):
    event_temp = multiprocessing.Event()
    event_array.append(event_temp)


cell_neuron_middle_all_num = 7
cell_input_all_num  = 1
cell_output_all_num  = 1
cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_middle_
#cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_middle

q_value_array_neuron_middle = []
q_value_array_connection_target = []

#for value_num_i in range(cell_new_connection_target_all
for value_num_i in range(cell_neuron_middle_all_num):
#No.0. 中間神経細胞1の入力値。 No.1. 出力細胞1の入力値。 No.2.
```

```
    q_temp = Queue()
#    q_value_array_connection_target.append(q_temp)
    q_value_array_neuron_middle.append(q_temp)

q_value_array_neuron_input = []
for value_num_i in range(cell_input_all_num):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_neuron_input.append(q_temp)

q_value_array_neuron_output = []
for value_num_i in range(cell_output_all_num):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_neuron_output.append(q_temp)

q_value_array_initial = []
for value_num_i in range(2): #発火。集計。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_initial.append(q_temp)



q_value_array_interval = []
for value_num_i in range(2): #発火。集計。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_interval.append(q_temp)


q_value_array_env_common = []
for value_num_i in range(1): #環境変数。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_env_common.append(q_temp)

q_value_array_flow_in_out = []
for value_num_i in range(2): #流入。流出。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_flow_in_out.append(q_temp)


#q_value_array_resource_preservation = []
#for value_num_i in range(1): #蓄積。
```

```
#    q_temp = Queue()
#    q_value_array_flow_in_out.append(q_temp)



q_value_array_flow_plus_minus = []
for value_num_i in range(2): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_flow_plus_minus.append(q_temp)

q_value_array_facilitate_inhibit = []
for value_num_i in range(4): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_facilitate_inhibit.append(q_temp)

q_value_array_pm_temp = []


def add_new_item_to_existing_list_with_all_list_with_sim
    new_list = []
    new_list = copy.copy(existing_list)
    out_num_temp = random.randint(0,(len(all_list)) - 1)
    new_list.append(all_list[out_num_temp])
    return new_list




def subprocess_timer(sleep_time_length, event):
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点燃。
    while True:
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite. He
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
        event.set()  # 発火すること。Ignite.  Зажигание. 点


def subprocess_timer_using_queue(sleep_time_length, even
    sleep_time_length_changed = sleep_time_length
```

```
    q_len_now = 0
    count = 0
    event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点燃。
    while True:
        #print("sleep_time_length now=" + str(sleep_time
        event.clear()  # 発火しないこと。Do not ignite. He
        time.sleep(sleep_time_length_changed)
        event.set()  # 発火すること。Ignite. Зажигание. 点
        if(q.empty() == False):
                q_len_now = q.qsize()
                for q_num_i in range(q_len_now):
                    sleep_time_length_changed = float(q.
                print("event sleep_time_length_changed="




def resource_flow_amount_in_out_send(name,env_value_outp
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
        if event_array.is_set():
#                    env_value_temp = float(q_input.get(
            q_env_send.put(env_value_output)
            print(name + " env_value_send=" + str(env_va




def resource_flow_amount_in_out_detection(name,facilitat
    env_value_input = env_value_input_origin
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1

    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
```

```
            for q_input_num_i in range(q_input_len_now):
                    env_value_input = env_value_input +
#            if(env_value_input < 0):
#                env_value_input = 0

        env_value_input = env_value_input * facilitation

#        print(name + " env_value_now=" + str(env_value_
#        for q_output_array_i in range(len(q_output_arra

#            if(env_value_input > 0):
#                q_output_array[q_output_array_i].put(en
        q_output_array.put(env_value_input)
        q_output_2_array.put(env_value_input)
        print(name +  ' ' + str(env_value_input) + '\n')
        env_value_input = 0


def resource_preservation_amount_sum_calculate(name,env_
    env_value_input = env_value_input_origin
    env_value_consumption = env_value_consumption_origin
    env_value_preservation_amount_full = env_value_prese
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1
    preservation_rate = 0
    preservation_rate_pre = 0
    preservation_rate_plus_minus = 0
    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_now):
                    env_value_input = env_value_input +
#            if(env_value_input < 0):
#                env_value_input = 0
        env_value_input = env_value_input - env_value_co
#        env_value_input = env_value_input * facilitatio
```

```
#         print(name + " env_value_now=" + str(env_value_
#         for q_output_array_i in range(len(q_output_arra

#             if(env_value_input > 0):
#                 q_output_array[q_output_array_i].put(en
#         q_output_array.put(env_value_input)
        print(name +  ' resource_preservation_amount= ' 
        preservation_rate = env_value_input / env_value_
        print(name +  ' resource_preservation_rate= ' + 
        if((preservation_rate < 0.1) and (preservation_r
            print(name +  ' The living thing has been st

#         env_value_input = 0
        if(env_value_input < 0):
            print(name +  ' The living thing was termina
        preservation_rate_plus_minus = preservation_rate
        if(abs(preservation_rate_plus_minus) > 0):
            q_output.put(preservation_rate_plus_minus)

        preservation_rate_pre = preservation_rate



def resource_flow_plus_minus_detection(name,facilitation
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    q_output_array_changed = []
#     q_output_array_changed = copy.deepcopy(q_output_arr
    q_output_array_changed = q_output_array
    input_for_sum_array = []
    q_output_value_learned = q_output_value
    sum_of_inputs_pre = 0
    sum_of_inputs_now = 0
    learned_value_for_q_output = 0
    first_flag = 0
    sleep_time_length_neuron_middle_learned = sleep_time
    while True:
        if event_array[0].is_set():  # 発火タイミングかどう

            print(name + " spike_event_occred\n")
```

```
        if(q_input.empty() == False):
            q_input_len_now = q_input.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_r
                    q_input_get_array.append(int(q_i
            print(name + ' q_input_get_array=')
            print(q_input_get_array)
            print("\n")
            q_input_sum = 0
            for q_input_array_i in range(len(q_input
                q_input_sum = q_input_sum + q_input_

#                if(q_input_sum == q_input_sum):
#                if(q_input_sum >= spike_threshold):
#                    if(len(q_output_array_changed) > 0)
#                        for q_output_array_i in range(l
#                            q_output_array_changed[q_ou
#                            q_output_array_changed[q_ou

#                    print("len(q_output_array_changed)=
#                    q_output_array_changed = add_new_it



#
#               input_for_sum_array.append(q_output_valu
            input_for_sum_array.append(q_input_sum)
            if(len(input_for_sum_array) > input_for_
                input_for_sum_array.pop(0)
            q_input_get_array = []
        else:
            input_for_sum_array.append(0)
            if(len(input_for_sum_array) > input_for_
                input_for_sum_array.pop(0)




    if event_array[1].is_set():  # 集計タイミングかどう
        print(name + " sum_event_occred\n")
        sum_of_inputs_pre = sum_of_inputs_now
        sum_of_inputs_now = sum(input_for_sum_array)
```

```
            print(name + ' input_for_sum_array=')
            print(input_for_sum_array)
            print(name + ' sum inputs now=' + str(sum_of
            if(first_flag > 0):
#                learned_value_for_q_output = (sum_of_in
#                q_output_value_learned = q_output_value
#                print("learned_value_for_q_output=" + s

#                spike_threshold = spike_threshold * (le
#                print("learned_spike_threshold=" + str(
#                sleep_time_length_neuron_middle_learned
#                print("sleep_time_length_neuron_middle_
#                q_value_interval_array[0].put(sleep_tim
                if(sum_of_inputs_now < 0):
                    #'sum_value_minus_thus_inhibit'
                    q_value_interval_array[1].put(-1)
                    q_value_interval_array[3].put(1)
#                    print('')
                elif(sum_of_inputs_now > 0):
                    #'sum_value_plus_thus_facilitate'
                    q_value_interval_array[0].put(1)
                    q_value_interval_array[2].put(-1)
                else:
#                    q_value_interval_array[0].put('sum_
#                    q_value_interval_array[0].put('')
                    sum_of_inputs_now = sum_of_inputs_no
            else:
                first_flag = 1


def resource_result_output(name,env_value_output,q_input
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    while True:
#        env_value_temp = float(q_input.get(True))
        env_value_temp = str(q_input.get(True))
        print(name + " env_value_changed=" + str(env_val
        print(name + " env_value_output=" + str(env_valu

        q_env_send.put(env_value_output)
```

```
#         print(name + " env_value_change_minus=" + str(e




def cell_input(name,env_value_input_origin,q_output_arra
    env_value_input = env_value_input_origin
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1

    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)
        if(q_env_received.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_now):
#                  env_value_input = env_value_input +
                env_value_input = int(q_env_receivec
            if(env_value_input < 0):
                env_value_input = 0



        print(name + " env_value_now=" + str(env_value_i
        for q_output_array_i in range(len(q_output_array

            if(env_value_input < input_low_threshold):
                print(name + " env_value is too low. " +
                env_value_input = env_value_input * (inp
                print(name + " env_value_changed=" + str

                if(env_value_input < input_low_thresholc
                    low_amp_times_num = low_amp_times_nu
            elif(env_value_input > input_high_threshold)
                print(name + " env_value is too high. "
                env_value_input = env_value_input * (inp
                print(name + " env_value_changed=" + str
```

```
                if(env_value_input > input_high_threshol
                    high_amp_times_num = high_amp_times_
            else:
                env_value_input = env_value_input
            if(env_value_input > 0):
                q_output_array[q_output_array_i].put(env


def cell_input_for_get_resource(q_env_received_array_0,q
#    q_value_array_input_to_nlvt[0].put(received_particl
#    q_value_array_input_to_nlvt[1].put(received_content
#    q_value_array_input_to_nlvt[2].put(received_mass)
#    env_value_input = env_value_input_origin
    value_array = ['','']
    low_amp_times_num = 1
    high_amp_times_num = -1

    q_input_get_array = []
    while True:
        time.sleep(sleep_time_length)

        first_content_id_num_collision = -1
        second_content_id_num_collision = -1

        if(q_env_received_array_0.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received_array_0.qsi
            for q_input_num_i in range(q_input_len_now):
    #                    env_value_input = env_value_inp
                    env_value_input = str(q_env_received
    #        if(env_value_input < 0):
    #            env_value_input = 0
                    first_particle_id_num_collision = in
                    second_particle_id_num_collision = i
            print("Input_For_Resource\n")
            print("particle_ids_num_collision " + str(en

        if(q_env_received_array_1.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received_array_1.qsi
            for q_input_num_i in range(q_input_len_now):
    #                    env_value_input = env_value_inp
```

```
                env_value_input = str(q_env_receivec
    #        if(env_value_input < 0):
    #            env_value_input = 0
                first_content_id_num_collision = int
                second_content_id_num_collision = ir
    #            received_content_id_num_collision =
            print("content_ids_num_collision " + str(env

        if(q_env_received_array_2.empty() == False):
            q_input_len_now = q_env_received_array_2.qsi
            for q_input_num_i in range(q_input_len_now):
    #                env_value_input = env_value_inp
                env_value_input = str(q_env_receivec
    #        if(env_value_input < 0):
    #            env_value_input = 0
                first_mass_collision = float(str(env
                second_mass_collision = float(str(er
    #            received_mass_collision = env_value
            print("masses_collision " + str(env_value_ir

        if(second_content_id_num_collision > -1):
            if(first_content_id_num_collision != second_
                if(target_resource_content_id_num == sec
                    getting_resouce_amount_mass = seconc
                    print("getting_resouce_amount_mass "
                    q_send_b1.put(getting_resouce_amount
                if(target_resource_content_id_num == fir
                    getting_resouce_amount_mass = first_
                    print("getting_resouce_amount_mass "
                    q_send_b1.put(getting_resouce_amount
            else:
                if(target_resource_content_id_num == owr
                    getting_resouce_amount_mass = seconc
                    print("getting_resouce_amount_mass "
                    q_send_b1.put(getting_resouce_amount



def cell_output(name,env_value_output,q_input,q_env_senc
    value_array = ['','']
```

```
    q_input_get_array = []

#    self_location_X = self_location_X_renewed
#    self_location_Y = self_location_Y_renewed
#    self_velocity_X = self_velocity_X_renewed
#    self_velocity_Y = self_velocity_Y_renewed
#    self_acceleration_X = self_acceleration_X_renewed
#    self_acceleration_Y = self_acceleration_Y_renewed
    allocation_rate = random.random()

    self_acceleration_X = 0.1 * allocation_rate
    self_acceleration_Y = 0.1 * (1 - allocation_rate)


    while True:
        env_value_temp = float(q_input.get(True))
        if(env_value_temp < 0):
            allocation_rate = random.random()
            self_acceleration_X = self_acceleration_X +
            self_acceleration_Y = self_acceleration_Y +


    #        q_output_str = "particle_id_num:" + str(sel
            q_output_str = "acceleration_X:" + str(self_
    #        for q_output_array_i in range(len(q_output_
    #            if(q_output_array_i != self_particle_ic
    #                q_output_array[q_output_array_i].pu
    #        env_value_output = q_output_str
            q_env_send.put(q_output_str)
    #        q_env_send.put(env_value_output)
    #        print(name + " env_value_change=" + str(env
            print(name + " env_value_change=" + q_output



def cell_neuron_middle(name,facilitation_suppression_typ
    value_array = ['','']
    q_input_get_array = []
    q_output_array_changed = []
#    q_output_array_changed = copy.deepcopy(q_output_arr
```

```
q_output_array_changed = q_output_array
input_for_sum_array = []
q_output_value_learned = q_output_value
sum_of_inputs_pre = 0
sum_of_inputs_now = 0
learned_value_for_q_output = 0
first_flag = 0
sleep_time_length_neuron_middle_learned = sleep_time
while True:
    if event_array[0].is_set():  # 発火タイミングかどう
        print(name + " spike_event_occred\n")

        if(q_input.empty() == False):
            q_input_len_now = q_input.qsize()
            for q_input_num_i in range(q_input_len_r
                    q_input_get_array.append(int(q_i
            print(name + ' q_input_get_array=')
            print(q_input_get_array)
            print("\n")
            q_input_sum = 0
            for q_input_array_i in range(len(q_input
                q_input_sum = q_input_sum + q_input_

            if(q_input_sum >= spike_threshold):
                if(len(q_output_array_changed) > 0):
                    for q_output_array_i in range(le
                        q_output_array_changed[q_out

                if(thinking_plasticity_type_num == 1
                    print(name + " len(q_output_arra
                    q_output_array_changed = add_new




            input_for_sum_array.append(q_output_valu
            if(len(input_for_sum_array) > input_for_
                input_for_sum_array.pop(0)
            q_input_get_array = []
        else:
            input_for_sum_array.append(0)
```

```
                if(len(input_for_sum_array) > input_for_
                    input_for_sum_array.pop(0)




        if event_array[1].is_set():  # 集計タイミングかどう
            print(name + " sum_event_occred")
            sum_of_inputs_pre = sum_of_inputs_now
            sum_of_inputs_now = sum(input_for_sum_array)
            if(first_flag > 0):
                if(thickness_plasticity_type_num == 1):

                    learned_value_for_q_output = (sum_of
                    q_output_value_learned = q_output_va
                    print(name + " learned_value_for_q_o

                    spike_threshold = spike_threshold *
                    print(name + " learned_spike_thresho
                    sleep_time_length_neuron_middle_lear
                    print(name + " sleep_time_length_neu
                    q_value_interval_array[0].put(sleep_

                else:
                    spike_threshold = spike_threshold
#                    spike_threshold = spike_threshold *

            else:
                first_flag = 1




####for Windows
if __name__ == '__main__':
######


    q_send_disp = Queue()
    q_send_a = Queue()
    q_send_b1 = Queue()
```

```
    q_send_b2 = Queue()



#    timer_sub_0_proc = Process(target=subprocess_timer_
    timer_sub_1_proc = Process(target=subprocess_timer,
#    timer_sub_2_proc = Process(target=subprocess_timer_
    timer_sub_3_proc = Process(target=subprocess_timer,

#    timer_sub_a0_proc = Process(target=subprocess_timer
    timer_sub_a1_proc = Process(target=subprocess_timer,
#    timer_sub_b0_proc = Process(target=subprocess_timer
    timer_sub_b1_proc = Process(target=subprocess_timer,


#    resource_flow_amount_in_send_proc = Process(target=
#    resource_flow_amount_out_send_proc = Process(target


#    resource_flow_amount_in_detection_proc = Process(ta
#    resource_flow_amount_out_detection_proc = Process(t
    resource_flow_amount_in_detection_proc = Process(tar
    resource_flow_amount_out_detection_proc = Process(ta

#def resource_preservation_amount_sum_calculate(name,env
#env_value_consumption = 20
#env_value_preservation_amount_full = 2000

    resource_preservation_amount_sum_calculate_proc = Pr


    ####変数の変更が必要。促進信号と抑制信号の両方を、それぞれ区別
    resource_flow_plus_minus_detection_proc = Process(ta






    resource_result_output_1_proc = Process(target=resou
```

```
    resource_result_output_2_proc = Process(target=resou



    cell_input_proc = Process(target=cell_input, args=(c

    target_resource_content_id_num = 2001
    cell_input_for_get_resouce_proc = Process(target=cel

#def cell_input_for_get_resource(q_env_received_array,ta

    q_middle_output_array_1 = []
    q_middle_output_array_1.append(q_value_array_neuron_
    q_middle_output_array_1.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_2 = []
    q_middle_output_array_2.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_2_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_3 = []
    q_middle_output_array_3.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_3_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_4 = []
    q_middle_output_array_4.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_5 = []
    q_middle_output_array_5.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_6 = []
    q_middle_output_array_6.append(q_value_array_neuron_
    q_middle_output_array_6.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_7 = []
    q_middle_output_array_7.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_neur
```

```
    cell_output_1_proc = Process(target=cell_output, arg
#    cell_output_2_proc = Process(target=cell_output, ar
#    cell_output_3_proc = Process(target=cell_output, ar

#    timer_sub_0_proc.start()
    timer_sub_1_proc.start()
#    timer_sub_2_proc.start()
    timer_sub_3_proc.start()
#    timer_sub_a0_proc.start()
    timer_sub_a1_proc.start()
#    timer_sub_b0_proc.start()
    timer_sub_b1_proc.start()

    cell_input_proc.start()
    cell_neuron_middle_1_proc.start()
    cell_neuron_middle_2_proc.start()
    cell_neuron_middle_3_proc.start()
    cell_output_1_proc.start()
#    cell_output_2_proc.start()
#    cell_output_3_proc.start()
#    resource_flow_amount_in_send_proc.start()
#    resource_flow_amount_out_send_proc.start()


    resource_flow_amount_in_detection_proc.start()
    resource_flow_amount_out_detection_proc.start()

    resource_preservation_amount_sum_calculate_proc.star

    resource_flow_plus_minus_detection_proc.start()

    resource_result_output_1_proc.start()
    resource_result_output_2_proc.start()




#    window = tk.Tk()
```

```
#
#     frame_disp = tk.Frame()
#     frame_a = tk.Frame()
#     frame_b1 = tk.Frame()
#     frame_b2 = tk.Frame()
#
#     label_a = tk.Label(master=frame_a, text="To input c
#     label_a.pack()
#
#     label_b1 = tk.Label(master=frame_b1, text="In To re
#     label_b1.pack()
#
#     label_b2 = tk.Label(master=frame_b2, text="Out To r
#     label_b2.pack()
#
#
#     entry_disp = tk.Entry(master=frame_disp)
#     entry_disp.pack()
#
#     entry_a = tk.Entry(master=frame_a)
#     entry_a.insert(0, "100")
#     entry_a.pack()
#
#     entry_b1 = tk.Entry(master=frame_b1)
#     entry_b1.insert(0, "100")
#     entry_b1.pack()
#     entry_b2 = tk.Entry(master=frame_b2)
#     entry_b2.insert(0, "100")
#     entry_b2.pack()
#
#     def command_a():
#         text_entry = entry_a.get()
#         q_send_a.put(text_entry)
#     #    entry.delete(0, 4)
#     #    entry_a.delete(0, tk.END)
#
#     #    entry.insert(0, "Python")
#
#
#     def command_b1():
```

```
#         text_entry = entry_b1.get()
#         q_send_b1.put(text_entry)
#    #    entry.delete(0, 4)
#    #    entry_a.delete(0, tk.END)
#
#    #    entry.insert(0, "Python")
#
#    def command_b2():
#         text_entry = entry_b2.get()
#         q_send_b2.put(text_entry)
#    #    entry.delete(0, 4)
#    #    entry_a.delete(0, tk.END)
#
#    #    entry.insert(0, "Python")
#
#    button_a = tk.Button(
#         master=frame_a,
#         text="Submit",
#         width=25,
#         height=5,
#         bg="green",
#         fg="white",
##         command=lambda: window.quit()
#         command=lambda: command_a()
#    )
#
#    button_a.pack()
#
#
#
#
#    button_b1 = tk.Button(
#         master=frame_b1,
#         text="Submit",
#         width=25,
#         height=5,
#         bg="blue",
#         fg="white",
##         command=lambda: window.quit()
#        command=lambda: command_b1()
```

```
#    )
#
#    button_b1.pack()
#
#    button_b2 = tk.Button(
#        master=frame_b2,
#        text="Submit",
#        width=25,
#        height=5,
#        bg="red",
#        fg="white",
##        command=lambda: window.quit()
#        command=lambda: command_b2()
#    )
#
#    button_b2.pack()
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#    frame_disp.pack()
#    frame_a.pack()
#    frame_b1.pack()
#    frame_b2.pack()
#
#    window.mainloop()


##########################################
##neuron_lvt_ac1.py
##
##end
##########################################
```

```
##########################################
##integ_pa_nr_lvt_ac1.py
##
##start
##########################################




# coding: UTF-8
import multiprocessing
from multiprocessing import Process, Queue, Pipe
import os
import time
import random
import copy

import math
from decimal import Decimal
import numpy as np




import pygame
from pygame import draw
from pygame import gfxdraw

#import particle_lvt_ac1 as pa
#import neuron_lvt_ac1 as nlvt


#########################################
#pa start
#########################################




event_array = []
for lighter_num_a in range(2):
    event_temp = multiprocessing.Event()
```

```
    event_array.append(event_temp)



parent_conn_array = []
child_conn_array = []
for lighter_num_c in range(2):
    parent_conn_temp, child_conn_temp = Pipe()
    parent_conn_array.append(parent_conn_temp)
    child_conn_array.append(child_conn_temp)

q_array = []
for lighter_num_i in range(2):
    q_temp = Queue()
    q_array.append(q_temp)


env_value_input = 100
env_value_output = 0
particle_name_array = ['p_01','p_02']
sleep_time_length_particle = 0.05
spike_threshold_particle = 100
output_value_particle = 100

q_value_array_input = []
for value_num_i in range(1):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_input.append(q_temp)

q_value_array_output = []
for value_num_i in range(4):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_output.append(q_temp)


context_dummy = "dummy"


#########################################
#pa end
```

```
#########################################



#########################################
#nlvt start
#########################################


#env_value_input = 300
env_value_input = 0
env_value_input_plus = 1
env_value_input_minus = -1
env_value_output = [300,-300,300]
env_value_resource_preservation_init = 1000
env_value_consumption = 20
env_value_preservation_amount_full = 2000
cell_name_array_io_input = ['io_input_01','io_input_02']
cell_name_array_pm_output = ['pm_output_plus','pm_output
cell_name_array_neuron_input = ['nr_input_01','nr_input_
cell_name_array_neuron_output = ['nr_output_01','nr_outp
cell_name_array_neuron_middle = ['nr_middle_01','nr_midd
cell_name_array_pm_detect = ['pm_detect_01']
cell_name_array_io_detect = ['io_detect_inflow','io_dete
cell_name_array_send = ['send_inflow','send_outflow','se
cell_name_array_p_amount = ['p_amount_01']
cell_facilitation_suppression_type_num_array_neuron_midd
cell_thickness_plasticity_type_num_array_neuron_middle =
cell_thinking_plasticity_type_num_array_neuron_middle =
sleep_time_length_input = 1
sleep_time_length_neuron_middle = 2
sleep_time_length_inflow = 0.4
sleep_time_length_outflow = 0.2
sleep_time_length_input_sum = 2
sleep_time_length_result_out = 3.5
spike_threshold_neuron_middle = 100
output_value_neuron_middle = 100
#output_value_result_out = 30
input_for_sum_num_length = 10
spike_num_percent = 0
```

```
spike_threshold_learning_variable = 1.1
sleep_time_length_neuron_middle_learning_variable = 1.1
input_low_threshold = 0
input_high_threshold = 1000
input_amp_variable = 1.1


event_array = []
for sub_num_a in range(4):
    event_temp = multiprocessing.Event()
    event_array.append(event_temp)


cell_neuron_middle_all_num = 7
cell_input_all_num  = 1
cell_output_all_num  = 1
cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_middle_
#cell_new_connection_target_all_num = cell_neuron_middle

q_value_array_neuron_middle = []
q_value_array_connection_target = []

#for value_num_i in range(cell_new_connection_target_all
for value_num_i in range(cell_neuron_middle_all_num):
##No.0. 中間神経細胞1の入力値。 No.1. 出力細胞1の入力値。 No.2

    q_temp = Queue()
#     q_value_array_connection_target.append(q_temp)
    q_value_array_neuron_middle.append(q_temp)

q_value_array_neuron_input = []
for value_num_i in range(cell_input_all_num):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_neuron_input.append(q_temp)

q_value_array_neuron_output = []
for value_num_i in range(cell_output_all_num):
    q_temp = Queue()
    q_value_array_neuron_output.append(q_temp)
```

```
q_value_array_initial = []
for value_num_i in range(2): #発火。集計。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_initial.append(q_temp)



q_value_array_interval = []
for value_num_i in range(2): #発火。集計。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_interval.append(q_temp)


q_value_array_env_common = []
for value_num_i in range(1): #環境変数。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_env_common.append(q_temp)

q_value_array_flow_in_out = []
for value_num_i in range(2): #流入。流出。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_flow_in_out.append(q_temp)


#q_value_array_resource_preservation = []
#for value_num_i in range(1): #蓄積。
#    q_temp = Queue()
#    q_value_array_flow_in_out.append(q_temp)



q_value_array_flow_plus_minus = []
for value_num_i in range(2): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_flow_plus_minus.append(q_temp)

q_value_array_facilitate_inhibit = []
for value_num_i in range(4): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_facilitate_inhibit.append(q_temp)
```

```
q_value_array_pm_temp = []


q_value_array_to_direct_output = []
for value_num_i in range(2): #プラス。マイナス。
    q_temp = Queue()
    q_value_array_to_direct_output.append(q_temp)




#########################################
#nlvt end
#########################################

####for Windows
if __name__ == '__main__':
######

    # Initialize pygame
    pygame.init()
    #size = [1000, 800]
    space_size = [1000, 800]
    context_pygame = pygame.display.set_mode(space_size)
#####dame pygameはそれ自体がプロセスとして稼働するので、このプロ
    context_dummy = 0


####################################
#pa start
####################################
    init_data_str_a1 = "particle_all_num:2,particle_id_r
    init_data_str_a2 = "particle_all_num:2,particle_id_r


#def cell_input(name,env_value,q_output_array,sleep_time
#def cell_output(name,env_value,q_input):
#def cell_neuron_middle(name,q_input,q_output_array,slee
#    cell_input_proc = Process(target=cell_input, args=(
    #particle_proc = Process(target=particle, args=(part
```

```
    particle_proc_a1 = Process(target=particle, args=(pa
    particle_proc_a2 = Process(target=particle, args=(pa
    #particle(name,q_input,q_output_array,sleep_time_len
#    cell_output_proc = Process(target=cell_output, args

#    cell_input_proc.start()
    particle_proc_a1.start()
    particle_proc_a2.start()
#    cell_output_proc.start()

    received_particle_id_num = 0
    received_location_X = 0
    received_location_Y = 0
    received_mass = 0
    received_velocity_X = 0
    received_velocity_Y = 0
    received_acceleration_X = 0
    received_acceleration_Y = 0
    received_size_radius = 0

####################################
#pa end
####################################

#######################################
#nlvt start
#######################################



    q_send_disp = Queue()
    q_send_a = Queue()
    q_send_b1 = Queue()
    q_send_b2 = Queue()



#    timer_sub_0_proc = Process(target=nlvt.subprocess_t
    timer_sub_1_proc = Process(target=subprocess_timer,
#    timer_sub_2_proc = Process(target=nlvt.subprocess_t
```

```
    timer_sub_3_proc = Process(target=subprocess_timer,

#    timer_sub_a0_proc = Process(target=nlvt.subprocess_
    timer_sub_a1_proc = Process(target=subprocess_timer,
#    timer_sub_b0_proc = Process(target=nlvt.subprocess_
    timer_sub_b1_proc = Process(target=subprocess_timer,


#    resource_flow_amount_in_send_proc = Process(target=
#    resource_flow_amount_out_send_proc = Process(target


#    resource_flow_amount_in_detection_proc = Process(ta
#    resource_flow_amount_out_detection_proc = Process(t
    resource_flow_amount_in_detection_proc = Process(tar
    resource_flow_amount_out_detection_proc = Process(ta

#def resource_preservation_amount_sum_calculate(name,env
#env_value_consumption = 20
#env_value_preservation_amount_full = 2000

    resource_preservation_amount_sum_calculate_proc = Pr


    ####変数の変更が必要。促進信号と抑制信号の両方を、それぞれ区別
    resource_flow_plus_minus_detection_proc = Process(ta







    resource_result_output_1_proc = Process(target=resou
    resource_result_output_2_proc = Process(target=resou




    cell_input_proc = Process(target=cell_input, args=(c
    own_resource_content_id_num = 3001
    target_resource_content_id_num = 2001
```

```
#def cell_input_for_get_resource(q_env_received_array,ta
    cell_input_for_get_resource_proc = Process(target=ce


    q_middle_output_array_1 = []
    q_middle_output_array_1.append(q_value_array_neuron_
    q_middle_output_array_1.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_2 = []
    q_middle_output_array_2.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_2_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_3 = []
    q_middle_output_array_3.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_3_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_4 = []
    q_middle_output_array_4.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_5 = []
    q_middle_output_array_5.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_6 = []
    q_middle_output_array_6.append(q_value_array_neuron_
    q_middle_output_array_6.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_neur

    q_middle_output_array_7 = []
    q_middle_output_array_7.append(q_value_array_neuron_
    cell_neuron_middle_1_proc = Process(target=cell_neur



#    cell_output_1_proc = Process(target=nlvt.cell_outpu
    cell_output_1_proc = Process(target=cell_output, arg

# q_value_array_output[0]
```

```
#    cell_output_2_proc = Process(target=cell_output, ar
#    cell_output_3_proc = Process(target=cell_output, ar

#    timer_sub_0_proc.start()
    timer_sub_1_proc.start()
#    timer_sub_2_proc.start()
    timer_sub_3_proc.start()
#    timer_sub_a0_proc.start()
    timer_sub_a1_proc.start()
#    timer_sub_b0_proc.start()
    timer_sub_b1_proc.start()

    cell_input_proc.start()
    cell_input_for_get_resource_proc.start()
    cell_neuron_middle_1_proc.start()
    cell_neuron_middle_2_proc.start()
    cell_neuron_middle_3_proc.start()
    cell_output_1_proc.start()
#    cell_output_2_proc.start()
#    cell_output_3_proc.start()
#    resource_flow_amount_in_send_proc.start()
#    resource_flow_amount_out_send_proc.start()


    resource_flow_amount_in_detection_proc.start()
    resource_flow_amount_out_detection_proc.start()

    resource_preservation_amount_sum_calculate_proc.star

    resource_flow_plus_minus_detection_proc.start()

    resource_result_output_1_proc.start()
    resource_result_output_2_proc.start()

#######################################
#nlvt end
#######################################
```

```
##################################################
#pygame start
##################################################

    n = 1
    twopi = 2*math.pi
    dispScale = 1

    q_input_get_array = []

    running = True

    # Loop until the user clicks the close button.
    while running:
        # poll for events
        # pygame.QUIT event means the user clicked X to
        for event in pygame.event.get():
            if event.type == pygame.QUIT:
                running = False



#        time.sleep(sleep_time_length)

        #return_value = myQueue.empty()
        #return_value = myQueue.qsize()
        if(q_value_array_output[3].empty() == False):
            q_input_len_now = q_value_array_output[3].qs
            for q_input_num_i in range(q_input_len_now):
                    q_input_get_array.append((q_value_ar

            #print(q_input_get_array)
            #print('\n')
            q_input_sum = 0
            for q_input_array_i in range(len(q_input_get
#                q_input_sum = q_input_sum + q_input_get
                received_data_array_q_input_temp = []
                received_data_array_q_input_temp = q_inp
                q_received_num_i = 0
```

```
                    #print('RDA pre ')
                    #print(received_data_array_q_input_temp)
                    for q_received_num_i in range(len(receiv
                        data_array_temp = (received_data_arr
                        #print('RDA data_array_temp ')
                        #print(data_array_temp)
                        data_temp = data_array_temp[1]
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_particle_id_num = int((

#                        if(received_particle_id_num == self
#                            continue
#                        else:
                            #print('R ')
                            #print(received_particle_id_num)

                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            #print('RLX pre ')
                            #print(received_data_array_q_inp

                            received_location_X = float(((da
                            #print('RLX ')
                            #print(received_location_X)
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_location_Y = float(((da
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_mass = float(((data_tem
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_velocity_X = float(((da
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_velocity_Y = float(((da
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_acceleration_X = float(
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_acceleration_Y = float(
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_size_radius = float(((d
                        if(received_data_array_q_input_temp[
                            received_content_id_num = int(((
```

```
        a_xr = [received_location_X]
        a_yr = [received_location_Y]
        a_r = [received_size_radius]
        a_color = ["white"]
        a_fx = [received_acceleration_X]
        a_fy = [received_acceleration_Y]

        # 画面を黒色(#000000)に塗りつぶし
        context_pygame.fill((0, 0, 0))

        drawParticles(n, a_xr, a_yr, a_r, a_color, a_fx,

#        drawParticles(n, a_xr, a_yr, a_r, a_color, a_fx
        # flip() the display to put your work on screen

        pygame.display.flip()

        q_input_get_array = []


    pygame.quit()

##############################################################
#pygame end
##############################################################


##########################################
##integ_pa_nr_lvt_ac1.py
##
##end
##########################################





###################################
###################################
```

```
#A description of the design principles of this program.
#描述本程序的设计原则。
#Описание принципов проектирования этой программы.
#このプログラムの設計方針についての説明。
#Eine Beschreibung der Gestaltungsprinzipien dieses Prog
#Une description des principes de conception de ce progr
#Uma descrição dos princípios de design desse programa.
#Una descripción de los principios de diseño de este pro
#Deskripsi prinsip-prinsip desain program ini.
#Bu programın tasarım ilkelerinin bir açıklaması.
#이 프로그램의 설계 원칙에 대한 설명입니다.
#Descrizione dei principi di progettazione di questo pro
####################################
#start
####################################
#---
#In a program of general material behavior that takes ac
##To create, for each individual particle, the addition
##To simply connect and attach, functionally, as it is,
#
#The function of the biological neural circuitry, which
#It is the content of the following.
#The ability to move around to acquire the resources nec
#The ability to compete and fight with other physical or
#
#---
##In the movement of biological individuals. The specifi
#
#Input neurons.
#Other physical or biological individuals that perform p
#Other physical or biological individuals that act negat
#
#Intermediate nerve cells.
#Detecting and communicating real-time values within its
#
#Output neuron.
##Decrease in the amount of resources owned and built in
#If the amount of resources owned and built into the liv
#Other physical or biological individuals that perform a
#Another physical or biological individual that performs
```

```
#Other physical or biological individuals that act negat
#If it is able to reach the location where the resources
#Other material entity B as a resource necessary for the
#
#---
#To view the exercise of muscle power by such output neu
#To realize the addition of such positive acceleration v
#
#---
#If it does so.
#A prerequisite for its realization is to set up a behav
#As a prerequisite for its realization.
#The behavior that identifies whether another individual
#Action to attract a resource that is beneficial to the
#The incorporation of other individuals that correspond
#
#---
#Acquisition of resources by an individual living thing.
#The operating process of such an individual living thin
#The individual swallows and incorporates into its body
#The living thing breaks down the other material entitie
#However, they must be programmatically difficult to ach
#
#An alternative, alternative, operating process of the l
#Assigning specific attribute labels to each material or
#Based on those attribute labels.
#Determine in advance which label owner is considered a
#Predetermine which label owners are regarded as mere us
#Predetermine which label holders are considered harmful
#
#If the living individual has physical contact with anot
#The biological individual makes a new increase in the a
#The content of the attribute label held by the other ma
#The result. The material entity is no longer considered
#If the material individual becomes newly harmful to the
#The set of such material individuals in general include
#That such living individuals themselves can be a useful
#Subclasses.
#That the behavior of such living things and material in
#
```

####################################

####################################
#
#---
#在一个利用当前多重处理能力的通用材料行为程序中，
##为每个粒子创造生物神经系统的输入输出功能。
##将实现物质粒子运动的过程与生物神经回路的过程进行简单的功能连接和
#
#生物神经回路的功能，这是物质单个粒子的新的附加联系。
#它的内容如下：
#四处活动获取维持自我生存所需的资源的能力。
#与其他物理或生物个体竞争和争夺有限资源的能力#
#
#---
##在生物个体的运动中 其神经回路的具体功能。它包括以下内容
#
#输入神经元#
#为自身生存发挥积极功能的其他物理或生物个体。其他提供生活便利的个体
#对自身生存起负面作用的其他物理或生物个体。给生活带来困难的其他个体
#
#中间神经细胞。
#检测并向输出神经元传递体内的实时值 关于生物所拥有的和内置的资源的
#
#输出神经元
##生物体拥有和积累的资源量减少。通过锻炼肌肉力量和进行增加正加速度
#如果生物所拥有和内置的资源量不断增加或维持现状。通过行使肌肉力量停
#为维持自身生存而发挥积极功能的其他物理或生物个体。提供生活便利的其
#另一种为自身生存发挥负面功能的物理或生物个体。提供生存困难的其他个
#其他对自身生存起负面作用的物理或生物个体。其他提供生存困难的个体。
#如果它能够到达存在自身生存和维持所需的资源的地点。继续吸食和获取自
#其他物质实体 B 作为生物 A 自身生存所必需的资源，当这种其他物质实
#
#---
#将这种输出神经元的肌力运动视为在实现生物的物理实体功能过程中增加正
#利用连接多个进程的队列，从输出神经元进程向物理实体进程发送和接收数
#
#---
#如果是这样#

#实现它的先决条件是建立一种行为 吸引对生物个体有益的资源#
#作为实现的先决条件
#识别另一个个体对生物个体是有益还是有害的行为必须是初步必要的。有必
#吸引对个体有益的资源的行动。
#将与资源相对应的其他个体纳入生物本身。然而，这在程序设计上很难实现
#
#---
#生物个体获取资源。
#这种生物个体的运作过程，应该实现。
#个体吞食其他与资源相对应的物质个体并将其纳入体内#
#生物分解吸入的其他物质个体，提取自身生存所需的功能，然后将不需要的
#无论如何，它们必须在程序上难以实现。
#
#一种替代性的、另类的、有生命的个体的运作过程来代替它们。它们如下
#为每个物质或生物个体指定特定的属性标签，作为预建的信息数据数组。
#根据这些属性标签。
#预先确定哪个标签所有者被认为是哪个其他标签所有者的有用资源。
#预先确定哪些标签拥有者被哪些其他标签拥有者视为无用之物。
#预先确定哪些标签持有者被其他哪些标签持有者视为应避免的有害物体。
#
#如果生物个体与另一个符合有益资源条件的物质个体有身体接触
#生物个体会重新增加内置资源的数量。
#生物个体接触的其他物质实体所持有的属性标签内容。新的替换和标签内容
#结果。生物个体不再将物质实体视为有益资源。当生物体再次与物质个体接
#如果物质个体对生物体造成新的危害。当生物体再次与物质个体接触时，生
#一般来说，这种物质个体的集合包括一般生物个体。一般生物个体是一般物
#这些生物个体本身可以成为其他生命个体的有用资源和主动吸收和消化目标
#子类。
#这类生物和物质个体的行为被预先设定为这样。这是生物学家必须完成的任
#
####################################

####################################
#
#---
#Программа общего поведения материала, использующая сов
##Создать для каждой отдельной частицы дополнение к фун
##Просто соединить и присоединить, функционально, как ес

#
#Функция биологической нейронной схемы, которая является
#Это содержание следующего.
#Способность передвигаться, чтобы добывать ресурсы, необ
#Способность конкурировать и бороться с другими физическ
#
#---
##Движение биологических особей. Специфическая функция е
#
#Входные нейроны.
#Другие физические или биологические особи, которые выпо
#Другие физические или биологические особи, которые дейс
#
#Промежуточные нервные клетки.
#Обнаружение и передача выходному нейрону значений в р
#
#Выходной нейрон.
##Уменьшение количества ресурсов, принадлежащих живому о
#Если количество ресурсов, которыми владеет и которые во
#Другие физические или биологические особи, выполняющие
#Другая физическая или биологическая особь, выполняющая
#Другие физические или биологические особи, которые дейс
#Если он способен достичь места, где есть ресурсы, необх
#Другой материальный объект B как ресурс, необходимый дл
#
#---
#Рассмотреть осуществление мышечной силы такими выходным
#Реализовать добавление таких положительных значений уск
#
#---
#Если это так.
#Необходимым условием для его реализации является устано
#Как необходимое условие для его реализации.
#Поведение, определяющее, выгоден или вреден другой инди
#Действие по привлечению выгодного для особи ресурса.
#Включение других особей, соответствующих ресурсу, в сос
#
#---
#Получение ресурсов отдельным живым существом.
#Операционный процесс такого индивидуального живого суще

#Особь заглатывает и встраивает в свое тело другие матер
#Живое существо расщепляет принятые им другие материальн
#Однако они должны быть программно труднодостижимыми.
#
#Альтернативный, безальтернативный, операционный процесс
#Присвоение каждой материальной или биологической особи
#На основе этих атрибутивных меток.
#Заранее определить, какой владелец метки считается поле
#Предопределить, какие владельцы ярлыков считаются прост
Определите заранее, какие владельцы ярлыков считаются
#
#Если живая особь имеет физический контакт с другой мате
#Биологическая особь делает новое увеличение количества
#Содержание атрибутивной метки, принадлежащей другому ма
#Результат. Материальный объект больше не рассматривается
#Если материальная особь вновь становится вредной для би
#Множество таких материальных особей в целом включает в
#Такие живые особи сами могут быть полезным ресурсом и а
#Подклассы.
#Чтобы поведение таких живых существ и материальных инди
#
####################################

####################################
#
#---
#現状のマルチプロセッシング機能を活用した物質一般の動作プログラムに
#各々の個体粒子に対して、生物的神経系の入出力機能を加えたものを、作
#物質粒子の運動を実現するプロセスと、生物的神経回路のプロセスとを、
#
#物質個体粒子に対して、新たに付加連結する、生物的神経回路の機能。
#それは、以下の内容である。
#それ自身の自己保存の維持に必要な資源獲得のために、動き回る機能。
#限られた資源を巡って、他の物理的個体や生物的個体と、資源の奪い合い
#
#---
#生物的個体の動きにおいて。その神経回路の具体的な働き。それは以下の
#

#入力神経細胞。
#それ自身の生存維持にとってプラスの働きを行う、他の物理的個体や生物
#それ自身の生存維持にとってマイナスの働きを行う、他の物理的個体や生
#
#中間神経細胞。
#その生物が所有し内蔵する資源の増減についてのリアルタイムな値をその
#
#出力神経細胞。
#その生物が所有し内蔵する資源量が減少している場合。新たな資源獲得の
#その生物が所有し内蔵する資源量が、増加しているか、現状維持している
#それ自身の生存維持にとってプラスの働きを行う、他の物理的個体や生物
#それ自身の生存維持にとってマイナスの働きを行う、他の物理的個体や生
#それ自身の生存維持にとってマイナスの働きを行う、他の物理的個体や生
#それ自身の生存維持に必要な資源の存在場所に到達出来た場合。自己保存
#その生物個体A自身の生存維持に必要な資源としての、他の物質個体B。そ
#
#---
#そうした出力神経細胞による筋力行使を、その生物の物理的実体機能を実
#そうしたプラスの加速度の値の追加を、複数プロセス間を繋ぐキューを用
#
#---
#そうした場合。
#その生物個体にとって有益な資源を吸引する動作設定が、予め必要である
#その実現のための前提として。
#他の個体が、その生物個体にとって有益か有害かを識別する動作が、予め
#その生物個体にとって有益な資源を吸引する動作。
#資源に該当する他の個体それ自体を、その生物個体の内部へと取り込むこ
#
#---
#生物個体による、資源の獲得。
#本来実現すべき、そうした生物個体の動作プロセス。
#その生物個体が、資源に該当する他の物質個体それ自体を、その生物個体
#その生物個体が、取り込んだ他の物質個体を分解して、それ自身の生存維
#しかし、それらは、プログラミング的に、実現が困難であること。
#
#その代用としての代替的な、生物個体の動作プロセス。それは、以下の内
#各々の物質個体や生物個体に対して、特定の属性ラベルを、予め内蔵され
#そうした属性ラベルに基づいて。
#どのラベルの所有者が、どの別のラベルの所有者にとって、有益な資源と
#どのラベルの所有者が、どの別のラベルの所有者にとって、只の無益な物

#どのラベルの所有者が、どの別のラベルの所有者にとって、有害な回避対
#
#その生物個体が、有益な資源に該当する他の物質個体に対して、物理的接
#その生物個体が、内蔵資源量を、新たに増加させること。
#その生物個体によって接触を受けた他の物質個体が保有する属性ラベルの
#その結果。その物質個体は、その生物個体にとって、有益な資源とは見做
#その物質個体が、その生物個体にとって新たに有害化した場合。その生物
#そうした物質個体一般の集合には、生物個体一般が含まれること。生物個
#そうした生物個体それ自身が、他の生物個体にとって、有益な資源や、積
#
#そうした生物個体や物質個体の挙動が、そのようになるように、予めプロ
#
####################################

####################################
#
#---
#In einem Programm für allgemeines materielles Verhalter
##Für jedes einzelne Teilchen die Ergänzung der Input-Ou
##Den Prozess der Realisierung der Bewegung materieller
#
#Die Funktion der biologischen neuronalen Schaltkreise,
#Es ist der Inhalt des Folgenden.
#Die Fähigkeit, sich fortzubewegen, um die zur Selbsterh
#Die Fähigkeit, mit anderen physischen oder biologischer
#
#---
##In der Bewegung von biologischen Individuen. Die spezi
#
#Input Neuronen.
#Andere physische oder biologische Individuen, die posit
#Andere physische oder biologische Individuen, die sich
#
#Intermediäre Nervenzellen.
#Erkennen und Übermitteln von Echtzeitwerten innerhalb c
#
#Ausgangsneuron.
##Verringerung der Menge der Ressourcen, die das Lebewes

#Wenn die Menge der Ressourcen, die das Lebewesen besitz
#Andere physische oder biologische Individuen, die eine
#Ein anderes physisches oder biologisches Individuum, da
#Andere physische oder biologische Individuen, die sich
#Wenn es in der Lage ist, den Ort zu erreichen, an dem d
#Eine andere materielle Einheit B als Ressource, die für
#
#---
#Die Ausübung von Muskelkraft durch solche Ausgangsneuro
#Die Hinzufügung solcher positiver Beschleunigungswerte
#
#---
#Wenn sie dies tut.
#Eine Voraussetzung für seine Verwirklichung ist es, ein
#Als Voraussetzung für seine Verwirklichung.
#Das Verhalten, das feststellt, ob ein anderes Individuu
#Handlung, um eine für das Individuum nützliche Ressourc
#Die Eingliederung anderer Individuen, die der Ressource
#
#---
#Aneignung von Ressourcen durch ein individuelles Lebewe
#Der Arbeitsprozess eines solchen individuellen Lebewese
#Das Individuum verschluckt und inkorporiert in seinen K
#Das Lebewesen baut die anderen materiellen Individuen,
#Allerdings müssen sie programmatisch schwer zu erreiche
#
#Ein alternativer, abweichender, funktionierender Prozes
#Jedem materiellen oder biologischen Individuum spezifis
#Auf der Grundlage dieser Attributkennzeichnungen.
#Im Voraus bestimmen, welcher Labelinhaber für welchen a
#Bestimmen Sie im Voraus, welche Label-Inhaber von welch
#Bestimmen Sie im Voraus, welche Label-Inhaber von welch
#
#Wenn das lebende Individuum physischen Kontakt mit eine
#Das biologische Individuum nimmt eine neue Erhöhung der
#Das biologische Individuum nimmt eine neue Erhöhung der
#Das Ergebnis. Die materielle Entität wird von der biolo
#Wenn das materielle Individuum erneut schädlich für die
#Die Menge der materiellen Individuen im Allgemeinen sch
#Dass solche lebenden Individuen selbst eine nützliche R

#Unterklassen.
#Dass das Verhalten dieser Lebewesen und materiellen Inc
#
####################################

####################################
#
#---
#Dans un programme de comportement général des matériaux
##Créer, pour chaque particule individuelle, l'addition
##Il s'agit simplement de relier et d'attacher, fonctior
#
#La fonction des circuits neuronaux biologiques, qui est
#C'est le contenu de ce qui suit.
#La capacité de se déplacer pour acquérir les ressources
#La capacité de rivaliser et de se battre avec d'autres
#
#---
##Dans le mouvement des individus biologiques. La foncti
#
#Les neurones d'entrée.
#D'autres individus physiques ou biologiques qui remplis
#Autres individus physiques ou biologiques qui agissent
#
#Cellules nerveuses intermédiaires.
#Détecter et communiquer au neurone de sortie des valeur
#
#Neurone de sortie.
##Diminution de la quantité de ressources possédées et a
#Si la quantité de ressources possédées et intégrées dar
#Les autres individus physiques ou biologiques qui rempl
#Un autre individu physique ou biologique qui remplit ur
#Autres individus physiques ou biologiques qui agissent
#S'il est capable d'atteindre l'endroit où se trouvent l
#Autre entité matérielle B en tant que ressource nécessa
#
#---
#Pour considérer l'exercice de la force musculaire par c

```
#Réaliser l'ajout de ces valeurs d'accélération positive
#
#---
#S'il le fait.
#Une condition préalable à sa réalisation est de mettre
#La condition préalable à sa réalisation est de mettre e
#Le comportement qui identifie si un autre individu est
#Action d'attirer une ressource bénéfique pour l'indivic
#L'incorporation d'autres individus correspondant à la r
#
#---
#L'acquisition de ressources par un être vivant individu
#Le processus de fonctionnement d'un tel individu vivant
#L'individu avale et incorpore dans son corps d'autres i
#L'être vivant décompose les autres entités matérielles
#Les ressources doivent cependant être difficiles à réal
#
#Un processus alternatif, alternatif, de fonctionnement
#Attribution d'étiquettes d'attributs spécifiques à chaq
#Sur la base de ces étiquettes d'attributs.
#Déterminer à l'avance quel propriétaire d'étiquette est
#Déterminer à l'avance quels propriétaires d'étiquettes
#Déterminer à l'avance quels détenteurs d'étiquettes son
#
#Si l'individu vivant a un contact physique avec un autr
#L'individu biologique augmente à nouveau la quantité de
#Le contenu de l'étiquette d'attribut détenue par l'autr
#Le résultat. L'entité matérielle n'est plus considérée
#Si l'individu matériel devient à nouveau nuisible pour
#L'ensemble de ces individus matériels en général inclut
#Ces individus vivants peuvent eux-mêmes être une ressou
#Sous-classes.
#Que le comportement de ces êtres vivants et de ces indi
#
####################################



####################################
#
```

```
#---
#Em um programa de comportamento geral do material que a
##Criar, para cada partícula individual, a adição da fun
##Simplesmente conectar e anexar, funcionalmente, como é
#
#A função do circuito neural biológico, que é um novo ví
#É o conteúdo do seguinte.
#A capacidade de se movimentar para adquirir os recursos
#A capacidade de competir e lutar com outros indivíduos
#
#---
##No movimento de indivíduos biológicos. A função especí
#
#Neurônios de entrada.
#Outros indivíduos físicos ou biológicos que desempenham
#Outros indivíduos físicos ou biológicos que agem negati
#
#Células nervosas intermediárias.
#Detectando e comunicando valores em tempo real dentro d
#
#Neurônio de saída.
##Diminuição da quantidade de recursos possuídos e incor
#Se a quantidade de recursos possuídos e incorporados ao
#Outros indivíduos físicos ou biológicos que desempenham
#Outro indivíduo físico ou biológico que desempenha uma
#Outros indivíduos físicos ou biológicos que agem negati
#Se for capaz de alcançar o local onde existem os recurs
#Outra entidade material B como um recurso necessário pa
#
#---
#Ver o exercício da força muscular por esses neurônios d
#Realizar a adição de tais valores de aceleração positiv
#
#---
#Se isso for feito.
#Um pré-requisito para sua realização é estabelecer um c
#Como pré-requisito para sua realização.
#O comportamento que identifica se outro indivíduo é ben
#Ação para atrair um recurso que seja benéfico para o in
#A incorporação de outros indivíduos que correspondam ao
```

```
#
#---
#Aquisição de recursos por um ser vivo individual.
#O processo operacional de um ser vivo individual, que c
#O indivíduo engole e incorpora em seu corpo outros indi
#O ser vivo decompõe as outras entidades materiais que i
#No entanto, eles devem ser programaticamente difíceis c
#
#Um processo operacional alternativo e alternativo do ir
#Atribuir rótulos de atributos específicos a cada materi
#Com base nesses rótulos de atributos.
#Determinar antecipadamente qual proprietário de rótulo
#Predeterminar quais proprietários de rótulos são consic
#Predeterminar quais proprietários de rótulos são consic
#
#Se o indivíduo vivo tiver contato físico com outro indi
#O indivíduo biológico faz um novo aumento na quantidade
#O conteúdo do rótulo de atributo mantido pela outra ent
#O resultado. A entidade material não é mais considerada
#Se o indivíduo material se tornar novamente prejudicial
#O conjunto de tais indivíduos materiais em geral inclui
#Que esses indivíduos vivos podem ser um recurso útil e
#Subclasses.
#Que o comportamento de tais seres vivos e indivíduos ma
#
###################################



###################################
#
#---
#En un programa de comportamiento material general que a
##Para crear, para cada partícula individual, la adición
##Para simplemente conectar y unir, funcionalmente, como
#
#La función de los circuitos neuronales biológicos, que
#Es el contenido de lo siguiente.
#La capacidad de desplazarse para adquirir los recursos
#La capacidad de competir y luchar con otros individuos
```

#
#---
#En el movimiento de los individuos biológicos. La funci
#
#Neuronas de entrada.
#Otros individuos físicos o biológicos que realizan func
#Otros individuos físicos o biológicos que actúan negati
#
#Células nerviosas intermedias.
#Detección y comunicación a la neurona de salida de valo
#
#Neurona de salida.
##Disminución de la cantidad de recursos poseídos e inco
#Si la cantidad de recursos que posee e incorpora el ser
#Otros individuos físicos o biológicos que realizan una
#Otro individuo físico o biológico que realiza una funci
#Otros individuos físicos o biológicos que actúan negati
#Si es capaz de alcanzar el lugar donde existen los recu
#Otra entidad material B como recurso necesario para la
#
#---
#Ver el ejercicio de la fuerza muscular por tales neuron
#Realizar la adición de tales valores positivos de acele
#
#---
#Si se realiza.
#Como prerrequisito para su realización se establece un
#Como prerrequisito para su realización.
#El comportamiento que identifica si otro individuo es b
#Acción de atraer un recurso beneficioso para el individ
#La incorporación al propio ser vivo de otros individuos
#
#---
#Adquisición de recursos por parte de un ser vivo indivi
#El proceso operativo de tal ser vivo individual, que de
#El individuo ingiere e incorpora a su cuerpo otros indi
#El ser vivo descompone los otros entes materiales que h
#Sin embargo, deben ser programáticamente difíciles de c
#
#Un proceso alternativo, alternativo, de funcionamiento

```
#Asignar etiquetas de atributos específicos a cada mater
#A partir de esas etiquetas de atributos.
#Determinar de antemano qué propietario de etiqueta se c
#Predeterminar qué propietarios de etiquetas son conside
#Predeterminar qué propietarios de etiquetas son conside
#
#Si el individuo vivo tiene contacto físico con otro ind
#El individuo biológico realiza un nuevo aumento de la c
#El contenido de la etiqueta de atributo que posee la ot
#El resultado. La entidad material deja de ser considera
#Si el ente material vuelve a ser perjudicial para el en
#El conjunto de tales individuos materiales en general i
#Que tales individuos vivos en sí mismos pueden ser un r
#Subclases.
#Que el comportamiento de tales seres vivos e individuos
#
###################################



###################################
#
#---
#Dalam program perilaku material umum yang memanfaatkan
##Untuk menciptakan, untuk setiap partikel individu, per
##Untuk hanya menghubungkan dan melampirkan, secara fung
#
#Fungsi sirkuit saraf biologis, yang merupakan hubungan
#Ini adalah isi dari yang berikut ini.
#Kemampuan untuk bergerak untuk memperoleh sumber daya y
#Kemampuan untuk bersaing dan bertarung dengan individu
#
#---
##Dalam pergerakan individu biologis. Fungsi spesifik da
#
#Input neuron.
#Individu fisik atau biologis lain yang melakukan fungsi
#Individu fisik atau biologis lain yang bertindak negati
#
#Sel saraf perantara.
```

#Mendeteksi dan mengkomunikasikan nilai waktu nyata di d
#
#Neuron keluaran.
##Penurunan jumlah sumber daya yang dimiliki dan dibangu
#Jika jumlah sumber daya yang dimiliki dan dibangun ke d
#Individu fisik atau biologis lain yang melakukan fungsi
#Individu fisik atau biologis lain yang melakukan fungsi
#Individu fisik atau biologis lain yang bertindak negati
#Jika mampu mencapai lokasi di mana sumber daya yang dip
#Entitas material lain B sebagai sumber daya yang diperl
#
#---
#Untuk melihat latihan kekuatan otot oleh neuron keluara
#Untuk merealisasikan penambahan nilai percepatan positi
#
#---
#Jika itu terjadi.
#Sebagai prasyarat untuk realisasinya adalah mengatur pe
#Sebagai prasyarat untuk realisasinya.
#Perilaku yang mengidentifikasi apakah individu lain ber
#Tindakan untuk menarik sumber daya yang bermanfaat bagi
#Penggabungan individu lain yang sesuai dengan sumber da
#
#---
#Akuisisi sumber daya oleh makhluk hidup individu.
#Proses operasi dari makhluk hidup individu tersebut, ya
#Individu tersebut menelan dan memasukkan ke dalam tubuh
#Makhluk hidup itu memecah entitas-entitas material lain
#Namun, hal itu harus diprogram untuk dicapai.
#
#Sebuah alternatif, alternatif, proses operasi dari indi
#Menetapkan label atribut tertentu untuk setiap materi a
#Berdasarkan label-label atribut tersebut.
#Menentukan terlebih dahulu pemilik label mana yang dian
#Tentukan terlebih dahulu pemilik label mana yang diangg
#Tentukan terlebih dahulu pemilik label mana yang diangg
#
#Jika individu yang hidup memiliki kontak fisik dengan i
#Individu biologis membuat peningkatan baru dalam jumlah
#Isi dari label atribut yang dipegang oleh entitas mater

#Hasilnya. Entitas material tidak lagi dianggap sebagai
#Jika individu material menjadi berbahaya bagi entitas b
#Himpunan individu material seperti itu secara umum menc
#Bahwa individu-individu yang hidup itu sendiri dapat me
#Subkelas.
#Bahwa perilaku makhluk hidup dan individu material ters
#
####################################

####################################
#
#---
#Mevcut çoklu işlem yeteneklerinden yararlanan bir genel
##Her bir parçacık için biyolojik sinir sisteminin girdi
##Maddi parçacıkların hareketini gerçekleştirme sürecini
#
#Maddenin tek tek parçacıklarına yeni bir ek bağlantı ol
#Aşağıdakilerin içeriğidir.
#Kendini korumak için gerekli kaynakları elde etmek üzer
#Sınırlı kaynaklar için diğer fiziksel veya biyolojik bi
#
#---
Biyolojik bireylerin hareketinde. Sinirsel devresinin
#
#Girdi nöronları.
#Kendi hayatta kalması için olumlu işlevler yerine getir
#Kendi hayatta kalmaları için olumsuz davranan diğer fiz
#
#Ara sinir hücreleri.
#Canlının sahip olduğu ve bünyesinde barındırdığı kaynak
#
#Çıkış nöronu.
##Canlı tarafından sahip olunan ve inşa edilen kaynak mi
#Canlının sahip olduğu ve içine yerleştirdiği kaynakları
#Kendi hayatta kalmasının sürdürülmesi için olumlu bir i
#Kendi hayatta kalması için olumsuz bir işlevi yerine ge
#Kendi hayatta kalmaları için olumsuz davranan diğer fiz
#Kendi hayatta kalması ve idamesi için gerekli kaynaklar

```
#A canlısının hayatta kalması için gerekli bir kaynak ol
#
#---
#Bu tür çıkış nöronları tarafından kas gücünün kullanılm
#Birden fazla süreci birbirine bağlayan bir kuyruk kulla
#
#---
#Eğer böyle yaparsa.
#Gerçekleşmesi için bir ön koşul, bireysel canlıya fayda
#Gerçekleşmesi için bir önkoşul olarak.
#Başka bir bireyin biyo-birey için faydalı mı yoksa zara
#Birey için faydalı olan bir kaynağı çekme eylemi.
#Kaynağa karşılık gelen diğer bireylerin canlının kendis
#
#---
#Bireysel bir canlı tarafından kaynakların edinilmesi.
#Böyle bireysel bir canlının gerçekleştirmesi gereken iş
#Birey, kaynağa karşılık gelen diğer maddi bireyleri yut
#Canlı, kendi hayatta kalması için gerekli işlevleri çık
#Bununla birlikte, programatik olarak başarılması zor ol
#
#Yaşayan bireyin alternatif, onların yerine geçebilecek
#Önceden oluşturulmuş bir bilgi veri dizisi olarak her b
#Bu nitelik etiketlerine dayanarak.
#Hangi etiket sahibinin diğer hangi etiket sahibi için y
#Hangi etiket sahiplerinin hangi diğer etiket sahipleri
#Hangi etiket sahiplerinin diğer hangi etiket sahipleri
#
#Canlı birey, faydalı bir kaynak olarak nitelendirilen b
#Biyolojik birey, yerleşik kaynağın miktarında yeni bir
#Biyolojik birey tarafından temas edilen diğer maddi var
#Sonuç. Maddi varlık artık biyolojik varlık tarafından f
#Maddi birey biyolojik varlık için yeni zararlı hale gel
#Genel olarak bu tür maddi bireyler kümesi genel olarak
#Bu tür canlı bireylerin kendileri de diğer canlı bireyl
#Alt sınıflar.
#Bu tür canlıların ve maddi bireylerin davranışlarının b
#
####################################
```

##################################
#
#---
#현재 다중 처리 기능을 활용하는 일반적인 재료 동작 프로그램에서.
##각 개별 입자에 대해 생물학적 신경계의 입출력 기능을 추가하여 생
##물질 입자의 움직임을 구현하는 과정을 생물학적 신경회로의 과정과
#
#생물학적 신경회로의 기능, 즉 물질의 개별 입자에 대한 새로운 추가
#다음과 같은 내용입니다.
#자신의 자기 보존을 유지하는 데 필요한 자원을 획득하기 위해 이동하
#제한된 자원을 얻기 위해 다른 물리적 또는 생물학적 개체와 경쟁하고
#
#---
##생물학적 개체의 움직임에서. 신경 회로의 특정 기능. 여기에는 다
#
#입력 뉴런.
#자신의 생존을 위해 긍정적인 기능을 수행하는 다른 물리적 또는 생물
#자신의 생존을 위해 부정적으로 행동하는 기타 신체적 또는 생물학적
#
#중간 신경 세포.
#생명체가 소유하고 내장한 자원의 증가 또는 감소에 대한 체내의 실시
#
#출력 뉴런.
##생명체가 소유하고 내장하고 있는 자원의 양이 감소합니다. 새로운
#생명체가 소유하고 구축한 자원의 양이 증가하거나 현상 유지를 하고
#자신의 생존을 유지하기 위해 긍정적인 기능을 수행하는 기타 신체적
#자신의 생존을 위해 부정적인 기능을 수행하는 또 다른 물리적 또는
#자신의 생존을 위해 부정적으로 행동하는 기타 신체적 또는 생물학적
#자신의 생존과 유지에 필요한 자원이 존재하는 위치에 도달할 수 있는
#다른 물질 개체 B가 스스로 공간에서 움직일 때 생명체 A 자체의 생
#
#---
#이러한 출력 뉴런에 의한 근력 운동은 생명체의 물리적 실체 기능을
#여러 프로세스를 연결하는 큐를 사용하여 출력 뉴런 프로세스에서 물
#
#---
#그렇다면.
#실현을 위한 전제 조건은 개별 생명체에 유익한 자원을 끌어들이는 동

#실현을 위한 전제 조건으로.
#다른 개체가 생물 개체에게 유익한지 해로운지를 식별하는 행동이 선
#개체에게 유익한 자원을 끌어들이기 위한 행동.
#자원에 해당하는 다른 개체를 생명체 자체에 통합하는 행위. 그러나
#
#---
#개별 생물의 #자원 획득.
#이러한 개별 생물의 작동 과정이 실현되어야 합니다.
#개체는 자원에 해당하는 다른 물질 개체를 삼켜서 자신의 몸에 통합
#생명체는 섭취한 다른 물질 개체를 분해하여 자신의 생존에 필요한 ㅈ
#그러나 프로그래밍적으로 달성하기는 어렵습니다.
#
#살아있는 개체를 대신하여 대체할 수 있는 대안적인 작동 과정. 다음
#미리 구축된 정보 데이터 배열로 각 물질 또는 생물 개체에 특정 속
#이러한 속성 레이블을 기반으로.
#어떤 라벨 소유자가 어떤 다른 라벨 소유자에게 유용한 리소스로 간
#어떤 레이블 소유자가 다른 레이블 소유자에게 쓸모없는 개체로 간주
#어떤 라벨 소유자가 다른 라벨 소유자가 피해야 할 유해한 물체로 간
#
#살아있는 개체가 유익한 자원으로 간주되는 다른 물질적 개체와 신체
#생물학적 개체가 내장된 자원의 양을 새롭게 증가시키는 경우.
#생물 개체가 접촉한 다른 물질 개체가 보유한 속성 레이블의 내용입니
#결과. 물질 개체는 더 이상 생물 개체에 의해 유익한 자원으로 간주
#물질 개체가 생물체에 새롭게 해로운 존재가 된 경우. 생물이 물질 ㅈ
#이러한 물질적 개체의 집합에는 일반적으로 생물학적 개체가 포함됩니
#그러한 살아있는 개체 자체는 유용한 자원이 될 수 있으며 다른 살이
#하위 클래스.
#그러한 생명체와 물질 개체의 행동이 그렇게 되도록 미리 프로그램되
#
####################################

####################################
#
#---
#In un programma di comportamento generale dei materiali
##Per creare, per ogni singola particella, l'aggiunta de
##Per collegare semplicemente e funzionalmente il proces
#

#La funzione del circuito neurale biologico, che è un nu
#È il contenuto di quanto segue.
#La capacità di muoversi per acquisire le risorse necess
#La capacità di competere e combattere con altri indivic
#
#---
##Nel movimento degli individui biologici. La funzione s
#
#Neuroni in ingresso.
#Altri individui fisici o biologici che svolgono funzior
#Altri individui fisici o biologici che agiscono negativ
#
#Cellule nervose intermedie.
#Rilevano e comunicano al neurone di uscita valori in te
#
#Neurone di uscita.
##Diminuzione della quantità di risorse possedute e cost
#Se la quantità di risorse posseduta e incorporata nell'
#Altri individui fisici o biologici che svolgono una fur
#Un altro individuo fisico o biologico che svolge una fu
#Altri individui fisici o biologici che agiscono negativ
#Se è in grado di raggiungere il luogo in cui esistono l
#Un'altra entità materiale B come risorsa necessaria per
#
#---
#Considerare l'esercizio della forza muscolare da parte
#Realizzare l'aggiunta di tali valori di accelerazione p
#
#---
#Se lo fa.
#Un prerequisito per la sua realizzazione è la creazione
#Come prerequisito per la sua realizzazione.
#Il comportamento che identifica se un altro individuo è
#Azione di attrazione di una risorsa vantaggiosa per l'i
#L'incorporazione di altri individui che corrispondono a
#
#---
#Acquisizione di risorse da parte di un singolo essere v
#Il processo operativo di un tale essere vivente indivic
#L'individuo inghiotte e incorpora nel suo corpo altri i

#L'essere vivente scompone le altre entità materiali che
#Tuttavia, devono essere programmaticamente difficili da
#
#un processo operativo alternativo dell'individuo vivent
#Assegnare etichette di attributi specifici a ciascun ma
#In base a queste etichette di attributo.
#Determinare in anticipo quale proprietario di etichetta
#Predeterminare quali proprietari di etichette sono cons
#Predeterminare quali proprietari di etichette sono cons
#
#Se l'individuo vivente ha un contatto fisico con un alt
#L'individuo biologico aumenta la quantità della risorsa
#Il contenuto dell'etichetta dell'attributo detenuto dal
#Il risultato. L'entità materiale non è più considerata
#Se l'individuo materiale diventa nuovamente dannoso per
#L'insieme di tali individui materiali in generale inclu
#Che tali individui viventi possono essere essi stessi u
#Sottoclassi.
#Che il comportamento di tali esseri viventi e individui
#

####################################

#2025.04.21

#Additional content.
#That the living thing acquires resources each time from
#That the counterpart substance is inexhaustible. The su
#That the living thing acquires resources from the oppor
#On the other hand. The amount of resources stored in th
#The living thing continues to move as long as the resou

#附加内容。
#生物每次都能从与自己意外碰撞的对方物质的特定内容中获取资源。
#对立物质取之不尽，用之不竭。该物质不会因为生物获取资源而减少。
#生物从对方物质中获取资源，暂时增加了体内的资源储备。
#另一方面， 生物体内的资源储量每隔一段时间就会减少一定量。
#只要生物体内的资源储备减少，它就会继续移动。

#Дополнительное содержание.

#Что живое существо приобретает ресурсы каждый раз из сп
#Что субстанция-противник неисчерпаема. Вещество не умен
#Что живое существо приобретает ресурсы из вещества прот
#С другой стороны. Количество ресурсов, хранящихся в тел
#Живое существо продолжает двигаться до тех пор, пока за

#追加内容。
#生物は、彼自身が偶然衝突した、特定の内容の相手物質から、資源をその
#その相手の物質は、無尽蔵に存在すること。その物質は、その生物が資源
#生物は、相手の物質から資源を獲得して、一時的に、その体内における資
#一方。その生物の体内の資源貯蔵量は、一定時間ごとに、一定量ずつ減少
#生物は、彼自身の体内の資源貯蔵量が減少する限り、動き続けること。

#Zusätzlicher Inhalt.
#Dass das Lebewesen jedes Mal Ressourcen aus einem besti
#Dass die gegnerische Substanz unerschöpflich ist. Die S
#Dass das Lebewesen Ressourcen aus der gegnerischen Subs
#Auf der anderen Seite. Die Menge der im Körper des Lebe
#Das Lebewesen bewegt sich so lange weiter, wie die Ress

#Contenu additionnel.
#Que l'être vivant acquiert à chaque fois des ressources
#Que la substance adverse est inépuisable. La substance
#Que l'être vivant acquiert des ressources de la substan
#D'autre part. La quantité de ressources stockées dans l
#L'être vivant continue à se déplacer tant que les réser

#Conteúdo adicional.
#Que o ser vivo adquire recursos a cada vez a partir de
#Que a substância oposta é inesgotável. A substância não
#Que o ser vivo adquire recursos da substância do oponen
#Por outro lado. A quantidade de recursos armazenados no
#O ser vivo continua a se mover enquanto as reservas de

#Contenido adicional.
#Que el ser vivo adquiere recursos cada vez a partir de
#Que la sustancia contraria es inagotable. Que la sustan
#Que el ser vivo adquiere recursos de la sustancia contr
#Por otro lado. La cantidad de recursos almacenados en e
#El ser vivo continúa moviéndose mientras disminuyen las

#Konten tambahan.
#Bahwa makhluk hidup memperoleh sumber daya setiap kali
#Bahwa substansi lawan tidak akan pernah habis. Zat ters
#Bahwa makhluk hidup memperoleh sumber daya dari substan
#Di sisi lain. Jumlah sumber daya yang tersimpan di dala
#Makhluk hidup terus bergerak selama cadangan sumber day

#Ek içerik.
#Canlının her seferinde, kendisinin kazara çarpıştığı ka
#Karşıt madde tükenmezdir. Maddenin, canlının kaynak edi
#Canlı, rakibinin maddesinden kaynak edinerek vücudundak
#Öte yandan. Canlının vücudunda depolanan kaynak miktarı
#Canlı, vücudundaki kaynak rezervleri azaldığı sürece ha

#추가 내용.
#생명체는 자신이 실수로 충돌하는 상대 물질의 특정 내용물에서 매번
#상대 물질이 무진장하다는 것. #상대 물질은 무한합니다. 그 물질은
#생명체가 상대방의 물질로부터 자원을 획득하여 일시적으로 체내의 자
#반면에. 생물의 체내에 저장된 자원의 양은 일정한 간격으로 일정량
#생명체는 체내에 저장된 자원이 감소하는 한 계속 움직입니다.

#Contenuto aggiuntivo.
#Che l'essere vivente acquisisce risorse ogni volta da u
#Che la sostanza avversaria è inesauribile. La sostanza
#Che l'essere vivente acquisisca risorse dalla sostanza
#D'altra parte. La quantità di risorse immagazzinate nel
#L'essere vivente continua a muoversi finché le riserve

####################################
#end
####################################

To return to the top page.

Table of Contents

쾌락에 중독되는 것.
이기적인 태도.

다른 사람, 다른 사람을 버리는 것.
괴롭힘.
인간의 애정. 그것의 한계.
인간의 자선. 그 한계.
인간의 양심. 그 한계.

겉으로 보이는 선함을 선호합니다.

생명체 혐오자. 인간 혐오.

생명체를 싫어하는 생각. 인간 혐오 사상.
인간 혐오자. 그는 무엇이 되고 싶습니까?
인간을 싫어하는 사람. 그의 생활 방식.
혐오감. 그의 삶의 목적.
사람을 싫어하는 사람. 사회적 진실에 가까워집니다. 그것을하는 방법.
혐오. 사회적 진실에 접근. 그 태도.
여성이 지배하는 사회에서 사회 연구자의 무능력.
남성 중심 사회에서 사회 연구자들의 무능함.

생물의 심리. 그 광채. 그것의 어둠.

생물이 공통적으로 가지고 있는 심리. 생물이 공통적으로 가지고 있는 의지.
살아있는 것. 인간. 자신의 일생을 빛으로 채우는 방법.
자신의 삶을 빛으로 바꾸기 위해.
살아있는 것의 바톤. 생물의 릴레이. 생물의 운명.
생명체에 대한 권리. 생물의 윤리. 생물의 운명.
살아있는 것의 의무. 살기 위해서.
감정. 감정. 생명체 지원과의 관계.
생명체와 사회의 인공 생성.
생명체의 윤리. 모바일 라이프스타일 중심 사회의 경우.

생명체에 대한 이상. 그 실현은 불가능합니다.

일반적인 진술. 생명체에 대한 이상. 생물의 본질. 둘 사이의 관계.
살아있는 것의 본질. 그들의 주요 내용.

생명체에 대한 이상. 달성 불가능.
생명체를 위한 이상적인 세상.
생명체의 이상이자 그 최고 옹호자.
생명체에 대한 이상. 생물에 미치는 영향.
생물의 이상과 현실.

인간의 본성. 생명체의 본질. 둘 사이의 동질성.

인간의 몸. 생물의 몸. 남성과 여성의 성 차이. 그것의 근본적인 결정 요인.
생명 유지. 그 실현을위한 전제 조건.
생물의 기본 욕구. 생물의 기본 경향.
생물을위한 생활의 용이성. 콘텐츠 분류.
좋은 존재. 좋은 생명체. 좋은 사람. 좋은 이성. 그것의 분류.
친구. 그 분류.
이 책의 내용. 궁극적인 목적.
사회적 진실에 대한 정보. 책으로 출판하기 위해. 그 행위의 위험.
기밀 정보의 공개. 사회적 진실의 해명과 관련.
사회적 진실을 얻기 위해. 그 목적을 위해 필요한 행위.
인간 본성의 본질에 도달하는 것. 이를 위해 필요한 사고방식.
살아있는 것. 유전적 자손의 존재 또는 부재. 사랑이 있든 없든. 결혼의 존재 또는 부재. 다음의 발생과의 관계 사회적 우월감과 열등감. 사회적 편애와 학대. 사회적 차별과 학대.
부모와 자녀의 관계. 생명체의 본질과의 관계.
생물의 번식과 그 은폐에 대한 본질적인 견해. 인간에서 그러한 행위의 발생. 생물의 본질과 관련하여.
인간과 다른 생명체 사이의 단절 또는 근본적인 차이. 이러한 주장과 모바일 라이프스타일과의 관련성.
인간 사회의 현실. 우월한 자와 열등한 자의 관계. 인간 부하의 길들여진 본성.
인간 사회의 진실에 도달하기 위해. 방법.
인간은 세계 사회 수준에서 생물의 본질, 인간의 본질, 사회의 본질을 파악할 수 없습니다.
밀집된 삶. 희박한 삶. 밀집된 사람들. 희박한 사람들.
차별. 생명체와 인류의 본질입니다.
혈연관계의 분류. 혈연 관계의 분류 체계.

고통화 사회. 저통화 사회.
통화. 언어. 물리적 키보드의 문자 키 시퀀스. 통일 또는 분단, 그리고 기득권과의 관계.
살아있는 것을 위한 이야기.
이야기 속 영감. 그 발생의 요인. 살아있는 것의 경우.
살아있는 것에 대한 이야기. 그 내용의 분류.
표면. 기본 레이어. 더 깊은 층. 이러한 개념과 생물의 본질과의 관계.
구조. 지원. 복지. 착취. 생명체의 본질과의 연관성.
생물에 대한 사회적 선망의 대상. 생물은 사회적으로 우월하고 싶어합니다.
가축과 같은 사회적 관계. 동등한 사회적 관계. 그들의 세대. 생물과 사회의 본질.
살아있는 것에 의한 증거의 제시. 그것의 한계.
살아있는 것. 순전히 물질적 인 성격. 그것의 이기심. 혁신성. 순전히 물질적 수준에서의 실현.
생물의 사악함.
살아있는 것의 본질. 살아있는 것에는 불쾌합니다.
사회적 진실을 설명합니다. 효과적인 방법.
혈통과 품종, 그리고 생물의 본질.
자기 표현과 생물의 본질.
기후 변화. 지구 온난화. 생물과의 관련성.
생명체와 사랑.
생물과 소유 또는 점유 또는 사적 소유.
생명체에 대한 욕망. 존재의 우월성에 대한 확인.
생물과 사회성.
생명체, 휴식과 수면.
살아있는 것, 죽이고, 지키고, 보호합니다.
생명체와 통제.
생활, 살기, 정치, 법률, 경제.
생물의 감정과 생명성.
생명체, 거주성 및 부하.
생물의 본성에 근거한 유교에 대한 논의.
생명의 본질에 근거한 유대교, 기독교, 이슬람교에 대한 고찰.
생명체의 본질에 근거한 불교에 대한 성찰.
생명윤리. 그 내용이 지향해야 할 진정한 방향.
생물과 지구 온난화.
무능한 생물과 외부 사회.
사회적 실체로서의 생명체.

생물의 동질성과 이질성을 확보하기 위해.
생물의 생존을 유지하는 데 있어 우선순위.
사회적 부하와 생물의 원죄.
생물 사회, 혁명, 민주주의.
생명체와 역량.
살아있는 것, 그리고 평가.
생명체와 성찰 또는 성찰.
생명체, 공격과 방어.
생물과 종.
생태학. 그 내용의 근본적인 변화. 그것의 필요성.
살아있는 생물 속의 살아있는 유기체. 그것의 조작. 처리.
이는 생물의 고유한 권리입니다.
생명체와 질서. 생명체와 법.
생물학 및 생태학에서 인간 또는 생물에 대한 관점. 남성 중심 사회의 경우.
생물과 그룹.
생물과 기득권. 자본주의 및 사회주의와의 관계. 기존 마르크스주의에 대한 비판. 그 대안에 대한 제안.
생물의 경제학과 생물 사회의 개혁과의 관계. 기존 인간 경제학의 초월.
생명체의 공동체. 생물들 사이의 공통성과 통일성이 형성의 기초가됩니다. 기체 공동체와 액체 공동체.
생명체에서 사회적, 우월성 또는 상하관계. 생물에서 사회적, 열등 또는 종속.
생명체의 역량.
생물의 사회적 사고의 역사.
서유럽과 북미의 사회 사상.
중국 사회 사상의 특징.
생활 편의의 무료 제공. 상품의 무상 제공. 그러한 행동이 생물에 미치는 영향.
높은 수요, 생활의 편리함. 그 공급. 그러한 행동이 생명체에 미치는 영향.
사회에서 생활의 편의성을 축적하는 촉진자. 자본주의를 촉진하는 요인. 사회 현대화의 요인.
사회학의 전통적인 분석 개념에 대한 검토. M.Weber.
사회학의 전통적인 분석 개념에 대한 검토. G.Simmel.
사회학의 전통적인 분석 개념에 대한 검토. E.Durkheim.
주변 환경과 동화되기를 거부하는 생명체와 인간. 가혹한 운명이 그들을 기다리고 있습니다.
사회의 현대화. 그 과정을 이해합니다.

사회 변화의 요인.
상급자에 의한 사회적 지배. 하층민의 그것에 대한 속박.
그들의 장단점.
살아있는 것과 사회적 금지.
생명체에서 민주주의의 기초.

혈연 관계. 부모와 자식 관계. 생명체에 대한 근본적인 중요성.

생명체에서 혈연 관계와 부모-자식 관계.
혈연 관계. 생명체 사회의 중심입니다.
부모와 자녀. 그들의 분류.
모성 및 부성. 모성 및 부성 권리.
모성과 부성, 그리고 여성성과 남성성과의 관계.
자녀와의 세 가지 유형의 모성/부성 관계.
부성/모성과 건성/습성의 관계.
모성, 부성, 액체/기체.
부성, 모성 및 자녀 양육.
모성 및 부성 기술의 세대 간 전승.
모성과 "귀여움" 지향성.
모계 및 부계 조직.
모계 사회와 부계 사회.
아버지의 법, 어머니의 법.
모성주의와 가부장주의 사회. 사회적 온실과의 관계. 사회적 대표성과의 관계.
모성 및 부성 상태.
애국심, 부성애, 모성애의 차이.
현대 자아와 부성/모성.
부성, 모성, 민주주의.
모성과 부성, 주택과 사무실.
어머니와 아버지의 직업.
근접 및 원격 조작 및 모성 및 부성.
상호 감시하는 사회와 부계 및 모계.
연민, 엄격함, 부성, 모성.

온실. 온실 사회. 온실 그룹.

온실 사회. 온실 그룹. 그들의 정의.
온실 성격을 보장하고 대표성을 피합니다.
온실 제공자와 향유자. 그들 사이의 계층 구조.
온실 내에서의 사회적 지배.
온실 속 화초. 여성이 지배하는 사회가 남성 지배 사회에

의해 지배되는 경우.

조화. 조화주의. 조화로운 사회. 조화로운 그룹. 그들의 특성. 그들에 대한 포괄적 인 분석.

조화. 생물과 인간에 의한 실현. 사회적 이상화. 생물의 본질과 관련이 있습니다.
조화로운 사회. 조화로운 그룹. 그들에 대한 개요.
조화로운 사회. 조화로운 그룹. 그들 안의 조화의 파괴.
조화롭지 못한 사람. 조화로운 사회에서 사회에 부적응하는 사람들. 그들의 특성.
조율자. 조화로운 사회에서 사회에 적응하는 사람들. 그들의 특성.
조화로운 사회에서 조화로운 그룹. 그 특성.
조화로운 사회. 하모나이저로 인한 부조화. 그들의 발생 원인.
조화로운 사회. 살기 어렵게 만드는 요인.
하모나이저. 그들의 행동 원칙.
조화로운 사회. 조화로운 그룹. 조화로운 의사 결정 과정.
조화로운 사회. 조화로운 집단. 그 안에서 조화가 파괴되는 것. 그 발생 요인.
조화로운 사회. 조화로운 그룹. 그 안에서 괴롭힘의 발생. 그 과정.
조화로운 사회. 조화로운 그룹. 그 안에서 부조화 상황을 해결하는 것. 그 과정.
조화로운 사회. 조화로운 그룹. 사회적 행동에서 조율자의 동기. 그 내용 분류.
조화와 폭압적 통치 또는 독재.
조화주의. 여성이 지배하는 사회에서 핵심적인 사회적 가치입니다.

무기주의.

무기주의. 기본 아이디어. 생물에 대한 무기적인 이해.
의식적 문제. 의식의 무기적 이해.

살기 좋은 요소. 살아있는 것의 기능주의. 생명체로서의 사회.

이 책의 목적.
생물의 분류.
기능.

살기 좋은 수준.
기능성 물질.
기능의 분류.
기능 분석.
기능 교환. 기능의 시장.
유용성.
사회적 유지보수. 시스템의 유지 및 전복.

생명체와 구원.

생명체의 가혹한 현실과 구원의 추구.

생물의 가혹한 현실.
살아있는 것의 살아있는 것에서 구원을 추구합니다.
생명체를 위한 구원. 내용면에서 한계.
구원과 양심.

사회적 체납자. 진정한 체납자. 이 둘의 차이점.

사회적으로 선량한 사람. 사회적 비행자. 정의.
사회적 비행. 그 행위자로서의 비행자.
사회적 잘못된 행동. 성 차이로 인한 문제.
사회적 부적응. 그 분류.
사회적 선. 사회적 비행자. 2차원적인 분류.
진정한 착한 사람. 진정한 연체자.

살 가치가 있는 삶. 충만한 삶. 그 원천.

소개. 내용 요약.
삶의 목적은 무엇입니까?
생명과 생계.
자손이란 무엇입니까?
번식이 불가능한 것.
인간의 삶과 후손의 존재에 대한 교훈.
생명체와 인간의 삶의 목적.
미래 세대에 대한 후손의 중요성.
실패한 인생.
미래에 무효화 될 행위. 자발적으로 수행합니다. 생명을 소비하는 것.
삶을 살아갈 가치가 있는 기타 삶의 요소.

IT와 자손.
사회적 명성과 후손.
한 세대 내의 추억과 후손.
유전적 자손과 유전적 짝짓기.
삶과 돈.
후손이 쓰레기가 되는 문제.
자손을 생산할 수없는 사람들의 문제.
권리로서 남아있는 자손.
삶의 목적과 재화의 지원.
후손과 능력의 필요성.
삶의 목적과 라이프스타일 사이의 관계.
인생에서 가장 중요한 것.

자원의 소유권과 비소유권. 장점과 단점.

자원 소유의 장점과 단점.
자원 비소유자의 장점과 단점.
자원 소유자와 자원 비소유자 사이의 관계.

부와 빈곤. 경제적 격차의 출현. 원인과 해결책.

부와 빈곤. 경제적 격차의 출현. 원인과 해결책.

사회적 상사의 심리학. 사회적 부하 직원의 심리학.

사회 상사의 심리학. 사회 부하 직원의 심리학.

생물의 사회. 사회 계층 구조. 그들의 결정 요인.
사회적 상급자.
사회적 부하.

국가의 본질. 생물의 본질과의 관계.

텍스트. 상태의 본질. 생물의 본질과의 관계.

컴퓨터 시뮬레이션을 통해 생물의 신경계를 사실적으로 재현.
심리학 및 사회학에 응용.

생명체, 신경계, 마음과 사회.
신경계 연구. 콘텐츠 분류.
생물의 심리학.
신경계와 개별 생명체.

생물의 신경계와 생물의 영혼.
신경계와 성별 차이.
뉴런의 학습 능력. 신경세포 가소성. 시냅스 학습. 시냅스 가소성.
생명체에서 신경계의 위치.
신경계의 사회학. 그것의, 프로그래밍 기술을 가능하게 하는, 연구.
생물의 신경 회로를 구현하여 신경계의 사회적 행동을 재현합니다. 이를 달성하기 위해서는 해결해야 할 과제가 있습니다.
최소 신경계.

- 최소 신경계의 사회학.
- 최소 신경계의 구성 요소.

살아있는 것의 사회. 살아있는 것의 신경계. 그들의 시뮬레이션.

- 살아있는 신경계와 생물의 사회의 인공 생성. 마이크로 신경 컴퓨터의 생성 및 상호 작용. 실제 프로그램 소스 코드를 생성하는 실습. 이러한 절차에 대한 개요.
- 생성해야 하는 신경계 시뮬레이션 프로그램의 내용입니다. 제작 시 고려해야 할 사항.
- 신경계에서 기능 구현.
- 신경계 프로그래밍. 방법론.
- 신경계 프로그래밍. 초기 단계에서 결정해야 할 사항.
- 신경계 프로그래밍. 그 예의 설정.
- (참조) 논리 회로의 기능 모듈.
- 신경계 프로그래밍. 개발 적격자.
- 신경계의 시뮬레이션 언어.
- 신경계 시뮬레이션. 그것의, 다중 처리, 실현.
- 신경망의 배선. 설계 및 디버깅의 용이성. 버스 노선도의 전환.
- 신경계 운동의 기초가 되는 생물의 기본 행동.
- 신경 회로 이외의 신경계 표현의 필요성.
- 신경 회로 청사진. 그 전설.
- 신경계 환경과의 입력/출력. 그 디자인.
- 신경 회로의 학습 기능 설계 시 주의 사항.

신경 회로에서 입력과 출력의 자동 조절의 필요성.
신경 회로의 입력과 출력을 자동으로 조절합니다.
신경 회로의 필수 구성 요소입니다.
한 신경계에서 다른 신경계로 신경 회로를 복사합니다. 메커니즘의 설계.
생물의 신경계에서 출력을 되돌릴 수 있는 능력이 부족합니다.
신경계에서 친구와 적의 구분. 그 메커니즘의 설계.
신경 회로 프로그래밍. 그 초기 단계, 실현.
신경계에서 학습과 망각. 프로그래밍을 통한 그 실현.
신경계에서 새로운 신경 회로의 생성. 신경계 자체의 시행착오. 신경계에서의 사고. 프로그래밍을 통한 실현.
신경계에서 새로운 신경 회로의 자동 생성. 그 과정.
생물의 자원 획득과 장애물 제거. 신경 회로 프로그래밍을 통한 그들의 실현.
신경 회로를 구현하는 데 필요한 기본 신경 회로의 모듈화. 이를 기본 라이브러리로 유지 관리합니다.
신경 회로 설계의 자동화. 그 필요성.
신경 회로 설계의 최상위 개념. 설정의 필요성.
신경계가 존재하는 환경을 대체할 수 있는 능력.
신경계에서 환경을 통해 이동할 수있는 능력. 그 구현.
신경계에서 환경을 변화시키는 능력. 그것의, 구현.
신경계에서 환경에 각인을 만들고 남기는 능력. 그 구현.
신경계가 환경과 신호 또는 기호를 교환하는 능력. 그 구현.
환경의 신경계에 임의의 시간에 임의의 입력 자극을 생성하는 능력. 그 구현.
신경계의 권리. 그들의 구현.
다른 존재의 수완의 존재 또는 부재에 대한 신경계의 인식. 이 가능성의 구현.
다른 존재의 생물학적 특성의 존재 유무를 신경계가 발견하고 인식하는 것. 이 가능성의 구현.
신경 회로 설계의 유전적 사양 또는 결정. 그 구현.

신경계에서 출력 세포. 그들의 기능.
생물의 신경 회로에서 피드백 기능 구현.
출력 셀에 의한 출력. 신경계 자체에 의한 유효성 평가. 해당 평가 기능의 구현.
생물의 신경계에서 자원의 가용성. 단순화되고 기본적인 과정.
소통하는 공간. 통신에 의한 움직임. 실제 이미지.
신경 회로의 모듈화의 필요성.
신경 회로 프로그래밍. 그것의, 파이썬 언어로 된 샘플 코드.

무신론과 영혼의 구원에 대하여. 신경과학으로 살아보세요!

소개
뇌 활동을 모니터링하는 헬멧과 헤어 밴드. 그들의 존재에 의한 양심의 세대.
사후 세계는 없습니다. 신경계와 영혼.
무종교인, 무신론자도 구원받을 수 있다는 내용. 이를 달성하는 방법.
모든 신은 인간이 만든 신이다.
대자연은 인격이 없습니다. 그것은 신이 될 수 없습니다.
진정한 성자.
인간의 영혼은 죽음 이후에 소멸됩니다.
신을 믿지 않아도 처벌받지 않는다.
정신병으로서의 종교적 신념. 정신과 의사로서의 무신론자.
무덤의 진정한 중요성
천국이나 지옥은 없습니다.
무신론 및 무종교 주장. 신경과학에 근거한 것이라면 괜찮습니다.
유기체와 인간에게 가장 중요한 것.
생명체의 뇌와 인간의 뇌는 공통적이어야 합니다.
선행을 하는 존재. 그것은 구원 받아야합니다.
인간은 신이 존재하지 않는 조건에서 선을 행하고 있습니다. 그렇게 만드는 방법. 그러한 설립. 그것이 필요하다는 것.
신이나 종교 없이도 사람들이 선한 일을 하도록 영감을 주는 방법.
신과 종교를 불필요하게 만드는 것. 이를 달성하는 가장 효과적인 방법은 무엇입니까? 그것은 무엇일까요?

긍정적 인 가치의 존재로 남아 있습니다.
인간은 어떻게 구원받을 수 있을까요?
살아남지 못하면 아무것도 아니다.
기존의 신과 종교. 그 존재의 진정한 의미. 이러한 실체에 대한 대안으로서의 뇌 스캐닝.
생각하는 신과 물리적 신경망의 필요성
무신론과 무종교는 지구 중심주의와 유사합니다.
무신론을 주장하는 사람은 왜 그렇게 적은가?
자립과 자조의 사상으로서의 무신론.
상호 지원의 공동체와 그 통합의 상징.
이 세상에는 초인적인 존재의 축복은 존재하지 않습니다.
모든 생명은 원죄의 지배를 받는다.
실증주의. 증거주의. 그것에 따라 살기 위해.
창조론.
마르크스주의의 쇠퇴. 과학적 유물론의 미래 발전
죽음과 구원. 신과 종교의 기원.
무한한 생명을 얻고자 하는 욕망. 종교의 제작.
종교와 섹스.
무신론을 통해 성공적인 인간 사회를 운영합니다. 기능주의 무신론.
신경 과학의 발전과 종교의 소멸.
현재의 신. 그것은 달성 할 수 없습니다.
뇌를 스캔하여 누군가가 선한지 악한지 판단할 수 있다.
권력에 대한 대응.
교활하고 사악한 사람 다루기
유전학과 무신론의 발전.
신경과학의 진보와 친구 사귀기, 사랑에 빠지기, 결혼에 대한 반응.
인간은 결국 동물의 일종인 유인원입니다.
신이 되기 위한 인공 장치.
기능 주의적 삶의 방식, 삶의 관점. 무신론과의 관계.

역사의 법칙. 시스템으로서의 역사. 살아있는 것을위한 역사.

소개. 이 책의 목적.
역사의 법칙에 대한 설명. 이를 위해 필요한 주요 관점.

(1) 현재 이슈.
(2) 역사의 법칙을 추출하는 절차. '역사의 일부'를

추출합니다.
(3) 역사의 법칙 추출. 이를 위해 필요한 전제 지식.
(4) 역사의 법칙 추출. 그 실천.

(4.1) 역사책의 문구. 그 의역의 작업.
(4.2) 역사의 법칙과 역사의 일부. 그것들을 추출하고 정리합니다. 그 요점.

A. 힘
B. 권리
C. 통치 체제
D. 살아있는 것
E. 변형
F. 지도자
ㄱ. 문화. 예술. 과학
H. 종교

(5) 역사적인 부분을 추출했습니다. 역사적 법칙을 추출했습니다.

(5.1) 세력의 흥망성쇠의 경로, 과정.
(5.2) 문화 발전의 경로, 과정.
(5.3.1) 진보의 법칙.
(5.3.2) 후퇴의 법칙.

재료 섹션.

[참고] 역사책의 문구를 의역하는 방법. 내용을 일반화하는 방법.

(참고.) 기존의 실제 세계사 책. 그 설명의 일반화. 그 예.

활력. 인류. 일반적인 목록입니다.

활력. Humanity. 일반 목록. 창조 정책. 설명.
활력. 인간성. 일반적인 목록입니다. 기본 원칙.
활력. 인간성. 일반적인 목록. 자세한 내용 목록.

추가 콘텐츠; 2022년 9월 첫 발행. 생물학적 신경계. 신경 회로, 설계 및 구현. 액체와 기체. 남성과 여성의 성 차이. 신경 회로

에서의 구현에 대한 그들의 필요성.
추가. 2022년 10월 첫 발행. 생물학적 신경계. 신경 회로의 설계 및 구현 시 고려 사항. 물리 역학의 일부로서의 생물 역학. 생물의 정신에서 부상과 질병. 신경 회로에서의 표현.
추가 콘텐츠. 2022년 10월 초판 발행. 2 부. 생물학적 신경계에서 뉴런의 독특한 폭발과 정신 분열증의 발달.
추가 콘텐츠. 2022년 10월에 처음 게시되었습니다. 3부: 생물학적 신경계의 발달 장애와 기체 및 액체 특성 및 성별 차이와의 관계. 부모-자녀 관계와 생물에 대한 신뢰 형성 사이의 관계. 신경 회로의 상처 치유와 상담 및 심리 치료와의 관계. 남성과 여성 간의 낭만적 인 감정의 특성의 성별 차이.
추가 콘텐츠. 2022년 10월에 처음 게시되었습니다. 파트 4. 성적 생식에서 매력적인 이성애. 그 특성. 일반적으로 생물의 매력적인 개체. 그 특성.
추가 콘텐츠; 2022년 11월에 처음 게시되었습니다. 생명체의 압력, 스트레스, 좌절, 갈등, 모순. 생물의 사회적 억압. 생물에서 부모와 자식 관계의 확립. 생체 역학은 물리적 역학의 일부입니다. 액체 및 기체 생물. 생물의 신경계에서 언어와 전략 계획 사이의 공통점. 생물의 신경계에서 의식과 무의식.
추가 콘텐츠. 2022년 11월 첫 발행. 2부: 생물과 무생물의 자원 관리. 생물과 무생물의 크립토나이트. 기체 및 액체 사회에서의 크립토나이트에 대해.
추가 콘텐츠. 2022년 11월 첫 출간. 3번. 질병과 장애, 생물의 성적 생식, 분류.
추가. 2023년 1월 말에 처음 게시되었습니다. 신경 회로에서 피드백 대기 기능 구현. 생물의 사랑. 정보 통신 산업과 상업 및 운송 물류 산업 간의 공통점과 동질성.
추가 콘텐츠, 2023년 2월 중순에 처음 게시되었습니다. 1부: 생물의 자기 복제와 자기 번식. 컴퓨터 시뮬레이션을 통한 이러한 과정의 구현.
추가 콘텐츠. 2023 년 2 월 중순에 처음 게시되었습니다. 파트 2: 생물학적 신경계 프로그래밍에서 기능 구현을 진행하는 방법.
추가 콘텐츠는 2023년 2월 중순에 처음 게시됩니다. 3부; 물질과 생물의 역설. 사회적 거짓말쟁이와 사회적 모순, 사회적 역설로서의 사회적 올바름 주장 사이의 관계. 물질과 생물의 진화에서 좋은 진화와 나쁜 진화. 그러한 진화의 역설.
추가 콘텐츠, 2023년 2월 말 최초 게시. Part 1. 생물과 자본주의. 개별 생물의 사회적 자본 축적과 사회주의 및 공산주의와의 관계.

추가 내용, 2023년 2월 말에 처음 게시되었습니다. 2. 물질과 생물에서 보존의 힘의 행사. 여성 직업과의 관계.
추가 콘텐츠; 2023년 3월 초에 처음 게시되었습니다. 생물의 짝 선택 정책. 액체 또는 기체 성질, 사회적 강제.
추가 콘텐츠, 2023년 3월 중순 첫 공개. 생물학적 신경계의 피드백 메커니즘에 대한 컴퓨터 시뮬레이션. 소스 코드.
2023년 4월 말에 처음 게시되었습니다. 생물학적 신경계 시뮬레이션을 위한 추가 Python 소스 코드.
추가 콘텐츠. 2023년 5월 중순 첫 발행. 생명체에서 문자열 또는 염기서열을 통해 유전 정보를 표현하는 것. 생물의 자기 복제, 자기 증식, 감수 분열, 성 생식. 이러한 작동 원리에 대한 시뮬레이션 프로그램 구현.
추가 콘텐츠, 2023년 6월 초에 처음 게시됩니다. 생명체, 사회적 금지와 사회적 진실. 진정으로 유용한 과학 이론의 확립과의 관계.
추가 콘텐츠, 2023년 6월 중순 첫 발행. 생물, 사회적 금지, 보존 세력 및 보수적 사고. 생물의 성 차이의 기능적 분화. 그 근본적인 원인.
추가 콘텐츠; 2023년 6월 말 최초 게시. 성적으로 번식하는 생물에서 성적 매력의 뿌리.
추가 내용; 2023년 7월 말 최초 게시. 성적으로 번식하는 생물의 생활 수준을 결정하는 요인. 보수적 인 생물의 선호 행동. 생물에 대한 유용성.
추가 콘텐츠; 2023년 8월 말 최초 게시. 활기찬 생각. 기체적 사고. 보수적 사고. 액체 생각. 생물학적 신경계에 의한 그들의 실현. 신경 회로에 의한 그들의 실현. 남성과 여성의 성 차이와의 관계.
추가 콘텐츠; 2024년 1월 중순에 처음 게시되었습니다. 암컷의 성적 매력. 이를 유발하는 여성의 생물학적 메커니즘. 남성에 대한 차별. 그 근본 원인.
추가 내용. 2024년 1월 말. 주변 환경의 작용에 대한 보수적이고 에너지적인 물질의 반응. 물질의 행동을 논리 회로, 신경 회로 및 컴퓨터 프로세스로 표현. 에너지적이고 보수적인 사고가 과학 연구에서 가져오는 분석적 관점의 왜곡. 생물의 신경 회로에서 반전 및 거꾸로 된 사고.
추가 내용. 2024년 2월 초. 생물, 일반적으로 활동, 특히 신경 회로 및 뉴런의 에너지 및 보존. 생물 행동의 성 차이와의 관계.
추가 콘텐츠. 2024년 5월 말. 생물을 위한 정보. 그들의 유형의 분류. 생물을위한 목적. 생물의 생활 편의성 달성과 생물의 자기 조절 및 환경 제어 사이의 관계.

추가 세부 사항. 2024년 10월 말. 남성과 여성의 성 차이. 은유를 사용하여 그 본질을 종합적으로 요약합니다.
추가 정보. 2025년 2월 말. 식물성 신경계와 동물성 신경계. 그 유사점과 차이점에 대한 포괄적인 요약. 컴퓨터 멀티 프로세싱을 사용하여 식물성 신경계와 신경 회로의 실현.
추가 내용. 2025년 2월 말. 한의학의 음양 이론. 음의 생각의 내용은 보존과 인력의 힘에 해당합니다. 양의 생각의 내용은 에너지와 반발력에 해당합니다. 이들의 관계에 대한 포괄적인 요약입니다.
추가 세부 정보. 2025년 4월 말에 처음 공개되었습니다. 자원 획득 능력을 가진 개별 생명체. 물리적 움직임에 대한 다중 처리 시뮬레이션.
추가 콘텐츠, 2025년 6월 초에 처음 게재되었습니다. 남성에 대한 여성에 의한 성폭력의 발생과 남성에 대한 여성의 근본적인 성적 우위. 남성에 대한 여성의 성적 착취와 성적 학대가 끊임없이 발생하고 있습니다.
추가 콘텐츠, 2025년 6월 초에 처음 게시되었습니다. 정신 분열증 환자의 정신적 특성. 그들은 강렬하고 활기찬 생각을 합니다. 강렬하게 남성적입니다. 사회적으로 혐오를 받는 이유.
내 책에 대한 관련 정보.

내 주요 저서. 내용에 대한 포괄적인 요약입니다.
저자의 집필 목적과 이를 달성하기 위해 사용한 방법론.
제 책의 내용. 그것들의 자동 번역 과정.
내 약력.

내 책에 대한 관련 정보.

내 주요 저서. 내용에 대한 포괄적인 요약입니다.

////
다음과 같은 내용을 발견했습니다.
남성과 여성의 사회적 행동의 성 차이.
이에 대한 새롭고 기본적이며 참신한 설명.

남성과 여성의 성 차이.
그것은 다음과 같습니다.
정자와 난자의 성격의 차이.
그들의 직접, 확장 및 반영.

남성과 여성의 사회적 행동의 성 차이.
그들은 충실하게 다음을 기반으로합니다.
정자와 난자의 사회적 행동의 차이.

이는 모든 생명체에 공통적입니다.
이는 생명체의 일종인 인간에게도 해당됩니다.

남성의 몸과 마음은 정자를 위한 매개체에 불과합니다.
여성의 몸과 마음은 난자를 위한 매개체에 불과합니다.

영양분과 물은 자손의 성장에 필요합니다.
난자는 그것들의 소유자이자 소유자입니다.

생식 시설.

암컷이 그 소유자이자 소유자입니다.

난자가 차지하는 영양분과 물.
정자는 그들의 차용자입니다.

암컷이 점유하는 생식 시설.
수컷은 빌려주는 사람입니다.

소유자는 우월하고 빌린 사람은 열등합니다.

결과.
영양분과 물의 소유.
그 안에서 난자는 상급자이고 정자는 하급자입니다.
생식 시설의 소유권.
그들에서 암컷은 상급자이고 수컷은 하급자입니다.

난자가 일방적으로 권한을 차지합니다.
이러한 계층 적 관계의 사용.
이러한 위계 관계를 이용하여 정자를 일방적으로 선택합니다.
그렇게함으로써 정자의 수정을 일방적으로 허용합니다.
그러한 권위.

암컷은 다음과 같은 권한을 일방적으로 차지합니다.
이러한 위계적 관계를 이용하기 위해.
일방적으로 수컷을 선택하는 것.
일방적으로 수컷에게 결혼을 허락하는 것.
그러한 권한.

여성은 다음과 같은 행위를 할 수 없습니다.
위계적 관계를 이용하는 행위.
그렇게 함으로써 수컷을 다양한 측면에서 포괄적으로 착취합니다.

난자는 정자를 성적으로 끌어들인다.
암컷은 수컷을 성적으로 유인합니다.

난자는 다음과 같은 권한을 일방적으로 차지합니다.
정자가 자신의 내부로 들어갑니다.
그렇게 할 수있는 허가 및 승인.
그 권위.

여성은 일방적으로 다음의 권한을 차지합니다.
수컷에 대한 성관계 허가.
그렇게 할 수 있는 권한.

그녀가 소유 한 생식 장비.
수컷에 의한 그들의 차용.
그에 대한 허가 및 승인.
그렇게 할 권한.

인간의 결혼 제안.
그것에 대한 허가.
그 권위.

생명이 성적으로 번식하는 한 다음과 같은 것들이 존재할 것이 확실합니다.
남성과 여성의 사회적 행동의 성 차이.

남성과 여성의 사회적 행동의 성 차이.
그들은 결코 제거 될 수 없습니다.

나는 다음을 새로운 방식으로 설명하겠습니다.
세상에는 남성이 지배하는 사회뿐만 아니라 여성이 지배하는 사회도 있습니다.

다음과 같은 내용입니다.
여성이 지배하는 사회의 존재의 특수성.
국제 사회에서의 새로운 재확인.

남성 중심 사회는 모바일 라이프스타일의 사회입니다.
여성이 지배하는 사회는 앉아있는 생활 방식의 사회입니다.

정자.
남성의 몸과 마음을 매개체로 합니다.
그들은 이동하는 사람들입니다.

난자.
여성의 몸과 마음을 매개체로합니다.
그들은 정착되어 있습니다.

예를 들어 남성 지배 사회는.
서구 국가들. 중동 국가들. 몽골.
여성이 지배하는 사회는 예를 들어.
중국. 러시아. 일본. 남한과 북한. 동남아시아.

수컷은 행동의 자유를 확보하는 데 최우선 순위를 둡니다.
수컷은 상급자에게 반항한다.
수컷은 폭력을 통해 열등한 존재에게 복종하도록 강요합니다.
수컷은 다음을 위한 여지를 거의 남기지 않습니다.
부하의 반항.
그 가능성.
부하의 자유로운 행동.
그 가능성.
그들을 위한 공간.

남성 지배 사회는 폭력으로 지배합니다.

암컷은 자기 보존을 우선시합니다.
암컷은 상사에게 복종한다.

암컷은 열등한 존재를 정복한다.

다음과 같은 내용입니다.
//
최대한의 자부심과 오만함을 사용한다.

부하들의 반항과 자유로운 행동.
그러한 행동의 여지를 완전히 차단하고 불가능하게 만든다.

다음과 같은 내용으로 구성됩니다.
사전에 주변 동조자들과 협력하여 수행합니다.
부하 직원의 반란은 전혀 허용되지 않습니다.
탈출구가 없는 밀폐된 공간에 부하를 감금합니다.
상급자가 만족할 때까지 지속적으로 수행해야 합니다.
부하 직원을 샌드백으로 삼아 지속적이고 일방적으로 학대하는 행위.
//

여성이 지배하는 사회는 폭압으로 통치합니다.

서방 국가와 러시아 및 중국 간의 갈등.
다음과 같이 적절하게 설명할 수 있습니다.
남성 중심 사회와 여성 중심 사회 간의 갈등.

모바일 라이프스타일은 남성 중심 사회를 만듭니다.
이 사회에서는 여성에 대한 차별이 발생합니다.
앉아서 생활하는 생활 방식은 여성 중심 사회를 만듭니다.
이 사회에서는 남성에 대한 차별이 발생합니다.

여성이 지배하는 사회에서는 다음과 같은 일이 끊임없이 일어납니다.
여성이 상사로서 다음과 같은 행동을 합니다.
자의적인 자기 약점 요구.
남성의 우월성을 자의적으로 요구합니다.
고의적으로 다음을 숨깁니다.
여성의 사회적 우월성.
남성에 대한 차별.
여성이 지배하는 사회의 존재 자체를 외부에 은폐합니다.

여성이 지배하는 사회의 내부적 비밀성, 폐쇄성, 배타성.
내부 정보의 폐쇄성.
여성이 지배하는 사회의 존재 자체를 외부 세계로부터 은폐합니다.

생물과 인간 사회에서 성 차별을 없애는 것.
그것을 달성하는 것은 불가능합니다.
그러한 시도는 깔끔한 이상에 대한 주장에 지나지 않습니다.
그러한 모든 시도는 쓸모가 없습니다.

남성과 여성의 성 차이의 존재를 강제로 부정합니다.
성 차별에 반대합니다.
서구가 주도하는 그러한 사회 운동.
모두 기본적으로 무의미합니다.

남성과 여성의 성차가 존재한다고 가정하는 사회 정책.
그러한 정책의 개발이 새롭게 필요합니다.

////
다음과 같은 내용을 발견했습니다.
인간의 본성.
그들에 대한 새롭고 기본적이고 참신한 설명.

우리는 다음과 같은 존재에 대한 견해를 근본적으로 바꾸고 파괴합니다.

전통적, 서구, 유대인, 중동 중심의 모바일 생활에 대한 생각.
그들은 인간과 인간이 아닌 생명체를 날카롭게 구분합니다.
이러한 관점은 다음과 같은 내용을 기반으로 합니다.
가축의 끊임없는 도살. 그 필요성.
그런 견해.

제 주장은 다음과 같은 내용을 기반으로 합니다.

인간 존재는 일반적으로 생물의 존재에 완전히 포함됩니다.
인간의 본성은 다음과 같이 더 효과적으로 설명 할 수 있습니다.
인간을 생물의 일종으로 보는 것.
인간의 본질을 일반적으로 생물의 본질로 본다.

생물의 본질.
그것은 다음과 같이 구성됩니다.
자아의 재생산.
자아의 생존.
자아의 증식.

이러한 본질은 생명체에 대한 다음과 같은 욕구를 불러 일으 킵니다.
사적인 생활의 편리함.
그것의 만족할 수없는 추구.
그것에 대한 욕망.

그것에 대한 욕망은 생명체에서 다음과 같은 욕망을 낳습니다.
능력의 획득.
기득권의 획득.
그들에 대한 욕망.

이 욕망은 생명체에서 지속적으로 다음을 생산합니다.
생존 이점.

그것의 확인.
그것의 필요.

이것은 차례로 생명체에서 다음과 같은 내용을 생산합니다.
사회적 우월감과 열등감의 관계.
사회적 계층 구조.

이것은 필연적으로 다음과 같은 내용을 생산합니다.
우월한 생명체에 의한 하급 생명체에 대한 학대와 착취.

이것은 피할 수 없는 방식으로 생명체에 대한 원죄를 가져옵니다.
그것은 생물을 살기 어렵게 만듭니다.

이러한 원죄와 생활의 어려움에서 벗어나기 위해.
그 깨달음.
어떤 생물이든 살아 있는 한 그 내용은 결코 실현될 수 없습니다.
생명체의 일종인 인간도 마찬가지입니다.
인간의 원죄는 생명체 자체에서 비롯된 것입니다.

////
저는 다음과 같은 내용을 새롭게 발견했습니다.
진화론은 기존의 생물학에서 주류입니다.
그것에 대해 다음과 같은 내용을 지적합니다.
그 내용의 근본적인 오류.
그것에 대한 새로운 설명.

다음을 근본적으로 거부합니다.
인간은 생물의 진화적 완성이다.
인간은 생물의 정점에 군림한다.
그런 견해.

생물은 기계적으로, 자동으로, 반복적으로 자기 번식을 하는 것에 지나지 않습니다.
이 점에서 생물은 순전히 물질입니다.
생명체에는 진화 의지가 없습니다.

생물의 자기 재생산에서 돌연변이.
돌연변이는 순전히 기계적으로 자동적으로 일어납니다.
돌연변이는 자동으로 새로운 생물을 탄생시킵니다.

기존의 진화론적 설명.
새로운 형태가 기존 형태보다 우월하다는 것입니다.
그러한 설명에 대한 근거는 없습니다.

현재의 인간 형태는 생물의 일부입니다.
생물에 의한 반복적인 자기복제 과정에서 유지될 것이라는 주장.
이에 대한 보장은 없습니다.

생물을 둘러싼 환경은 항상 예상치 못한 방향으로 변화합니다.
이전 환경에서 적응력이 있었던 형질.
다음 변화된 환경에서는 종종 다음과 같은 특성이됩니다.
새로운 환경에 부적응하는 특성이 됩니다.

결과.
생물은 자기 복제와 돌연변이를 통해 끊임없이 변화하고 있습니다.
이는 다음 중 어느 것의 실현을 보장하지 않습니다.
더 바람직한 상태로의 진화.
끈기.

////
나의 위의 주장.
다음과 같은 내용입니다.

세계에서 가장 많은 기득권을 가진 사람들이 세계의 정상을 지배하고 있습니다.
그런 남성 지배 사회.
서구 국가들.
유대인.

국제 질서.
국제적 가치.
그것들은 그들 주변에서 생성됩니다.
그들의 콘텐츠는 그들에게 유리하도록 일방적으로 결정됩니다.
그들의 배경, 그들의 전통적인 사회 사상.
기독교.
진화론.
자유주의.

민주주의.
그들에게 일방적으로 유리한 내용을 가진 다양한 사회 사상.
내용을 근본적으로 파괴, 봉인 및 초기화합니다.

국제 질서.
국제적 가치.
이러한 결정을 내리는 과정에서 여성이 지배하는 사회의 참여 정도.
확장.
그 실현을 촉진합니다.

여성이 지배하는 사회에서 근본적으로 어려운 사회 현실.
상급자의 종속과 하급자에 대한 폭압적인 지배로 완전히 채워져 있습니다.
예시.
일본 사회의 내부 현실.

그런 불편한 사회 현실.
그 발생 메커니즘을 철저히 해명한다.
그 결과의 내용을 폭로하고 내부 고발한다.
그 내용이 그래야 한다.

////
내 책.
그 내용의 숨겨져 있고 중요한 목적.
다음과 같은 내용입니다.

여성이 지배하는 사회의 사람들.
그들은 지금까지 남성 지배 사회의 사람들이 만든 사회 이론에 의존해야했습니다.

여성이 지배하는 사회의 사람들.
자신의 사회를 설명하는 그들만의 사회 이론.
그들 스스로가 그것을 가질 수 있도록.
그 실현.

다음의 실현.
현재 세계 질서 형성에서 지배적 인 남성 지배 사회.
그들의 약화.
여성이 지배하는 사회의 새로운 힘의 강화.

저는 이를 달성하는 데 도움이 될 것입니다.

여성이 지배하는 사회의 사람들.
그들은 오랫동안 자신의 사회 이론을 가질 수 없습니다.
그 이유는 다음과 같습니다.
그들은 다음과 같습니다.

깊은 곳에서 그들은 분석적 행동 자체를 싫어합니다.
그들은 대상에 대한 분석보다는 대상과의 단합과 동정을 우선시합니다.

자신들이 속한 사회의 강한 배타성과 폐쇄성.
자기 사회의 내면을 밝히는 것에 대한 강한 저항.

여성적 자기 보호에 기반한 강한 퇴행적 성격.
미지의 위험한 영역을 탐험하는 것에 대한 혐오감.
이미 안전이 확립된 선례를 따르는 것을 선호합니다.

여성이 지배하는 사회의 내면에 대한 전례 없는 탐험.
그러한 행동 자체에 대한 혐오감.

남성 지배 사회의 사회 이론을 선례로 삼음.
그 내용을 암기하여 배우기.
그것이 그들이 할 수있는 전부입니다.

(2022 년 3 월에 처음 출판되었습니다.)

저자의 집필 목적과 이를 달성하기 위해 사용한 방법론.

내가 글을 쓰는 목적.
생명체에 대한 생존력. 생명체에 대한 생존 가능성. 생물의 증식 잠재력. 그것을 증가시키기 위해.
생명체에게 가장 귀중한 것입니다. 그것은 본질적으로 생명체에 좋은 것입니다. 그것은 본질적으로 생명체를위한 조명입니다.
사회적 상급자에게 좋은 것입니다. 그것은 다음과 같습니다. 가장 높

은 사회적 지위의 획득. 헤게모니의 획득. 획득 한 기득권의 유지.
사회적 하위 계층에 대한 이익. 다음과 같습니다. 능력의 달성을 통한 사회적 상향 이동성. 사회 혁명의 창조를 통한 사회적 우월자의 기득권 파괴 및 초기화.
이를 달성하는 데 도움이되는 아이디어. 진실. 자신에 대한 진실에 대한 살아있는 것의 지식. 생명체에게는 잔인하고 가혹하며 씁쓸한 내용입니다. 그것의 수용. 그것을 돕는 아이디어. 효율적으로 창조하는 방법. 그것의 설립.

나의 방법론.
위의 목적. 이를 실현하는 절차. 실현 방법에 대한 팁. 실현할 때 유의할 점. 다음과 같은 내용입니다.
인터넷 검색과 열람을 통해 환경과 생물, 사회의 동향을 끊임없이 관찰하고 파악한다. 이러한 행동이 다음 콘텐츠의 원천이 됩니다.
환경과 생명체 및 사회의 진실과 법칙을 밝히는 데 설명력과 설득력이 있는 아이디어.
진실의 80%를 설명할 수 있는 잠재력을 가진 아이디어. 아이디어의 내용을 적고 체계화합니다. 진실에 가까워 보이고 설명력이 높은 아이디어를 나 스스로 점점 더 많이 만들어낸다. 이 작업을 가장 우선시해야 합니다.
자세한 설명은 뒤로 미룹니다. 난해한 설명은 피하세요.
과거의 선례를 나중에 확인하지 않습니다. 정확성에 대한 완전한 검증은 뒤로 미룹니다.
간결하고 이해하기 쉬우며 사용하기 쉬운 법률을 제정합니다. 행동을 우선시합니다. 이는 예를 들어 다음과 같은 행동과 동일합니다. 간단하고 이해하기 쉬우며 사용하기 쉬운 컴퓨터 소프트웨어를 개발합니다.

글을 쓸 때의 이상과 입장.

나의 이상을 글로 표현합니다.
다음과 같은 내용입니다.
//
내가 생산하는 콘텐츠의 설명력을 극대화합니다.
이를 위해 소요되는 시간과 노력을 최소화한다.
//

이를 달성하기 위한 정책과 자세. 다음과 같습니다.

서면으로 작성하는 나의 입장.

제가 서면으로 고려하는 기본 정책.
그 사이의 대조.
주요 항목 목록.
주요 항목은 다음과 같습니다.

상위 개념. / 하위 개념.
요약. / 세부 사항.
뿌리. / 가지.
일반성. / 개성.
기본성. / 적용 가능성.
추상성. / 구체성.
순수성. / 혼합성.
집합성. / 거칠기.
일관성. / 가변성.
보편성. / 지역성.
포괄성. / 예외성.
형식성. / 비정형성.
간결함. / 복잡성.
논리성. / 비논리성.
입증 가능성. / 증명 불가능성.
객관성. / 비 객관성.
참신함. / 알려진.
파괴성. / 현상 유지.
효율성. / 비효율성.
결론성. / 평범함.
짧음. / 중복성.

모든 글쓰기에서 내용 측면에서 다음과 같은 속성을 처음부터 가장 높은 수준으로 실현해야합니다.

상위 개념.
요약.
뿌리.
일반성.
기본성.
추상성.
순수성.
집합성.

일관성.
보편성.
포괄성.
형식.
간결함.
논리성.
실증성.
객관성.
참신함.
파괴성.
효율성.
결론성.
짧음.

이를 최우선 순위로 두고 텍스트 내용을 작성하세요.
가능한 한 빨리 내용을 완성하세요.
내용을 작성하는 즉시 본문으로 병합하세요.
가장 높은 우선순위를 부여하세요.
예를 들면 다음과 같습니다.
고유명사를 사용하지 마세요.
추상화 수준이 낮은 현지 단어를 사용하지 마세요.

고급 컴퓨터 프로그래밍 기술을 글 작성 과정에 적극적으로 적용합니다.

예시.
객체 사고에 기반한 작문 기법.
클래스 및 인스턴스의 개념을 글쓰기에 적용합니다.
상위 수준의 수업 내용을 우선적으로 설명합니다.

예시.
글쓰기에 애자일 개발 방법 적용.
다음 작업을 자주 반복합니다.
전자책의 내용 업그레이드.
전자책 파일을 공용 서버에 업로드합니다.

기존 방식과 다른 학술 논문 작성 방법을 채택했습니다.

전통적인 학술 논문 작성 방식은 설명 내용을 도출하는 데 비효율적입니다.

책을 쓰면서 제가 생각한 관점입니다.
다음과 같은 내용입니다.

조현병 환자의 관점.
사회에서 가장 낮은 계급의 관점.
사회에서 최악의 대우를받는 사람들의 관점.
사회에서 거부, 차별, 박해, 배척, 고립을 당하는 사람들의 관점.
사회적으로 부적응한 사람들의 관점.
사회에서 살아가는 것을 포기한 사람들의 관점.
질병의 사회적 지위가 가장 낮은 환자의 관점.
사회에서 가장 해로운 사람의 관점.
사회에서 가장 미움을받는 사람의 관점.
평생 사회와 단절된 채 살아온 사람의 관점.
생명체와 사람에 대해 근본적으로 실망한 사람의 관점.
삶과 사람에 대해 절망적 인 사람의 관점에서.
삶을 포기한 사람의 관점에서.
자신이 앓은 질병으로 인해 자신의 유전적 자손을 갖는 것을 사회적으로 거부당한 사람의 관점.
질병으로 인해 수명이 매우 짧습니다. 그렇게 될 운명에 처한 사람의 관점.
질병으로 인해 매우 짧은 삶을 살 운명에 처한 사람의 관점. 이것은 생명이 미리 결정된 사람의 관점입니다.
질병으로 인해 일생 동안 능력을 발휘할 수 없음. 이것은 이것을 확신하는 사람의 관점입니다.
질병으로 인해 평생 동안 사회로부터 학대와 착취를 당하는 것. 이것은 이것을 확신하는 사람들의 관점입니다.
그런 사람이 생명체와 인간 사회에 대해 내부 고발하는 관점.

내 인생의 목표.
그것은 다음과 같이 구성됩니다.
남성과 여성의 성 차이.
인간 사회와 생물 사회.
살아있는 것 자체.
이러한 것들의 본질을 스스로 분석하고 명확히하는 것.

생물에 대한 저의 목표는 다음과 같은 사람들로 인해 크게 방해를 받았습니다.

남성이 지배하는 사회의 사람들. 예시. 서구 국가들.
그러한 남성 중심 사회에 의해 지배되는 여성 중심 사회의 사람들. 예. 일본과 한국.
그들은 여성이 지배하는 사회의 존재를 결코 인정하지 않습니다.
그들은 남성과 여성의 본질적인 성 차이를 결코 인정하지 않습니다.
그들은 성 차이에 대한 연구를 사회적으로 방해하고 금지합니다.
이러한 태도는 본질적으로 성 차이의 본질을 밝히는 데 방해가 되고 해롭습니다.

인간과 비인간 생명체 사이의 본질적인 공통점.
그들은 결코 그것을 인정하지 않을 것입니다.
그들은 필사적으로 인간과 비인간 생명체를 구별하고 차별하려고 합니다.
그들은 인간이 비인간 생명체보다 우월하다는 것을 필사적으로 주장하려고 합니다.

이러한 태도는 본질적으로 인간 사회와 생명체 사회의 본질을 명확히하는 데 방해가되고 해 롭습니다.

여성이 지배하는 사회에서 여성. 예시. 일본 사회의 여성.
그들은 표면적으로는 여성이 지배하는 사회에서 여성의 우월성을 인정하지 않습니다.
여성 전용 사회와 여성 지배 사회의 내면에 대한 진실.
그들은 결코 그 사실을 인정하지 않을 것입니다.
이들의 태도는 본질적으로 남성과 여성 간의 성 차이의 본질을 밝히는 데 방해가 되고 해롭습니다.
그들의 태도는 인간 사회와 생명체 사회의 본질을 밝히는 데 본질적으로 해롭습니다.

위와 같은 사람들.
그들의 태도는 내 인생 목표를 근본적으로 방해했습니다.
그들의 태도는 제 삶을 근본부터 뒤흔들고 파괴하고 망가뜨렸습니다.
저는 이러한 결과에 대해 매우 화가 납니다.
저는 그들에게 망치를 내려치고 싶습니다.
나는 그들이 어떤 대가를 치르더라도 다음 사항을 이해하도록 만들고

싶습니다.
무슨 일이 있어도 다음 사항을 스스로 해결하고 싶습니다.
//
남성과 여성의 성 차이에 대한 진실.
인간 사회와 생명체 사회에 대한 진실.
//

인간 사회를 냉정하고 객관적으로 분석하고 싶었습니다.
그래서 일시적으로 인간 사회로부터 고립되었습니다.
인간 사회를 조감하게 되었습니다.
매일매일 인터넷을 통해 인간 사회의 트렌드를 계속 관찰했습니다.

그 결과.
다음과 같은 정보를 얻었습니다.
인간 사회 전체를 아래에서 위로 내려다보는 독특한 관점.

그 결과.
다음과 같은 정보를 스스로 얻을 수 있었습니다.
//
남성과 여성의 성 차이의 본질.
인간 사회와 생명체 사회의 본질.
//

결과.
새로운 인생 목표가 생겼어요.

나의 새로운 인생 목표.
그들의 사회적 간섭에 반대하고 도전하는 것.
그리고 사람들에게 다음 사항을 전파하는 것입니다.
//
내가 스스로 발견 한 성 차이에 대한 진실.
내가 스스로 파악한 인간 사회와 생명체 사회에 대한 진실.
//

그 목표를 실현하기 위해 이 책을 만들고 있습니다.
나는 이러한 목표를 실현하기 위해이 책의 내용을 하루하루 부지런히
계속 수정하고 있습니다.

(2022년 2월 초판 발행)

제 책의 내용. 그것들의 자동 번역 과정.

방문해 주셔서 감사합니다!

저는 책의 내용을 자주 수정하고 있습니다.
따라서 독자들은 수시로 사이트를 방문하여 새 책이나 개정판을 다운로드하는 것이 좋습니다.

자동 번역을 위해 다음 서비스를 사용합니다.

DeepL Pro
https://www.deepl.com/translator

이 서비스는 다음 회사에서 제공합니다.

DeepL GmbH

내 책의 원어는 일본어입니다.
내 책의 자동 번역 순서는 다음과 같습니다.
일본어-- 영어-- 중국어,러시아어

즐기세요!

내 약력.

저는 1964년 일본 가나가와현에서 태어났습니다.
1989년 도쿄대학교 문학부 사회학과를 졸업했습니다.

1989년 일본 국가 공무원 시험 사회학 분야 1급에 합격했습니다.
1992년에는 심리학 분야에서 일본 국가 공무원 시험 1급에 합격했습니다.
대학을 졸업한 후 일본의 대형 IT 회사의 연구소에서 컴퓨터 소프트웨어 프로토타입 제작에 종사했습니다.
지금은 회사에서 은퇴하고 글쓰기에 전념하고 있습니다.